1998年7月1日発行（毎月1回・1日発行）第4巻第7号／通巻38号

月刊 NEO·GEO FREAK

SNK公認[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

# ネオジオフリーク

1998 7月号 590yen 芸文社

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS 特別付録 スペシャルポスター

特報! SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝

特集●KOFデータファイル vol.3

ブレイジングスター
オフビートトレーサー!!
ブレイカーズリベンジ
ザ・キング・オブ・ファイターズ京




## リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS

全キャラ対CPU戦攻略&設定原画集

連載
生駒治美"碧い砂時計"
安井邦彦"遊びは終わりだ!!"
野中政宏"へへ、燃えたろ?"


The Future Is Now
SNK
NEO·GEO CD
新製品
想像以上に劇的だ。
究極の王道アクションシューティングいま、再び!
メタルスラッグ2
ACTION SHOOTING GAME
METAL SLUG 2
MORDEN STRIKES BACK!
TM
©SNK 1998
ネオジオCD版 6月25日発売予定 価格6,800円(税別)

## ゲーム攻略&紹介



## ネオジオ家庭用新作ゲーム情報



## インタビュー



## コミック





★＝プレゼントのあるページを表しています
☆＝賞品制度を導入している投稿ページを表しています

## 設定資料



## 声優連載コラム



表紙●リアルバウト餓狼伝説2
THE NEWCOMERS ©SNK1998
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)



# CONTENTS

NEO·GEO FREAK 7月号





# SAMURAI SPIRITS 2

## ―アスラ斬魔伝―

## 殺るか殺られるかの死闘再び！ 最新情報&画面写真公開!!



SNK
業務用HN64　発売日未定／価格未定
家庭用ROM　家庭用CD　SS　PS
容量不明
格闘アクション

あの画期的なシステムと斬新な映像でユーザーを驚かせた『侍魂』。発売から約半年経った今、新キャラと新システムを引っ提げた続編を！　という皆の要望に応えて、早くも3Dサムライ第2弾が発表された。

今回は、現時点で分かっているシステムの概要と、新キャラ2人を含めた登場キャラ13人のイラストを紹介するぞ！



## システム概要（前作との違い）

### 基本操作の変更点

8方向レバーでキャラの移動、ジャンプ、ガード、Aボタンで弱攻撃、Bボタンで強攻撃、Cボタンで特殊攻撃、Dボタンでステップ移動と、基本操作は前作と大差ない。

しかし、前作では〝Dボタン押しっぱなし+レバー〟で出せたフリーダッシュは、今作ではなくなった。

### ライフゲージが回復する！

今作では、なんと攻撃がヒットした部位によっては、ライフゲージが回復するようになったのだ。

胴体部に受けたダメージは回復しないが、手足などの末端部に受けたダメージは、一定時間で一定量、受けたダメージの何%かが回復するのだ。

また、ライフゲージは1本になった。

### いつでも怒り爆発ができる！

サムライお馴染みの怒りゲージシステムは健在。しかし、前作で怒りMAX時にのみ発動できた怒り爆発が、今作ではキャラが地上に接地している状態ならいつでも発動可能になった。怒りMAX時の怒り爆発は、通常時の怒り爆発より、攻撃力などの面でさらにパワーアップするぞ。

### S・C・Sがキャンセル可能に！

サムライコンビネーションシステム、通称S・C・S。CD同時押しで発動後、ボタンやレバーの組み合わせで連係攻撃を仕かけるのは前作同様だが、今作ではさらに怒りMAX or 怒り爆発時に専用の組み合わせが出現したり、キャンセルで必殺技につながるようになったりと、新要素が加わっている。

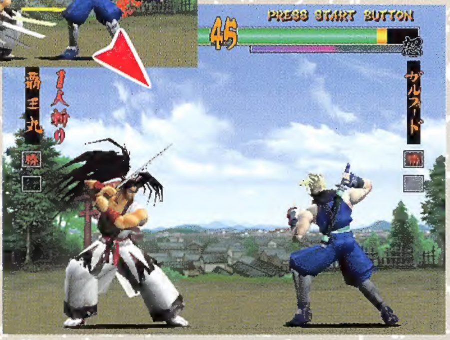
### 消えたシステム&新システム

キャラの行動を制限するスタミナゲージや、別のリングへ移動するフィールド移行は、残念ながら消えてしまった。

そのかわりといってはなんだが、今作では相手の攻撃を弾いてスキをつくる「弾き返し」や、ダウン時に受け身をとる「受け身」などの新システムが追加された。詳細は追って紹介するが、これによって戦略&攻防の選択肢が増えることは間違いなさそうだ。



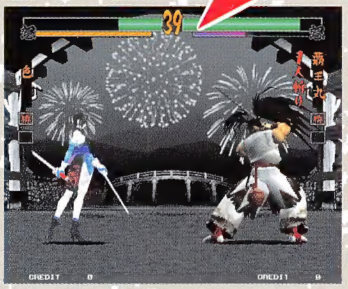
覇王丸の太刀が、ガルフォードの末端部（手）にヒット。胴体部ヒット時と、ダメージアクションが違うぞ



ゲージに注目！　にょきっとダメージが回復するのだ



怒り爆発！　画面全体がスパークして燃える



怒り爆発中は、背景が白黒に



組み合わせが完璧なら、フィニッシュ大斬り！　もう殺す！



S・C・S中は、画面下に自分が入力したボタンが順に表示される



S・C・S発動。今回は「弾き発動攻撃」というものもあるらしいゾ

# キャラクター紹介




## 禁断の秘術を伝えし者 八角泰山

## 復讐に生きる魔剣士 アスラ




お待ちかねの新キャラは2人。一人はサブタイトルにもその名が使われているアスラ。復讐を命とする彼は、いったいどんな闘いを見せてくれるのか？
一方、巨大な毛筆を担ぐ八角泰山。その容姿や設定から、彼もまた今までの侍世界にはない突飛な術を披露してくれそうだ。

前作でのスタメンも引き続き登場！ 2Dサムライからの面々は相変わらずのようだが、色と磐馬には、ちょっとした心境の変化があったようだ。格闘スタイルにどう影響しているかが楽しみだ。





※記事内容、及び画面写真は、すべて開発中のものです。

好評企画完結編!最後は技だ!

# KOF データファイル

## vol.3

## [力と技編]

KOFにおける「どうでもいいんだけど何か気になる」疑問を取り上げ考察していく『KOFデータファイル』。
今回の［力と技編］では格闘ゲームの華、各キャラが使用するコマンド技を題材にKOFキャラに迫ってみよう。
またオマケとして、過去4作のプロフィールから各キャラの変更点を取り上げている。

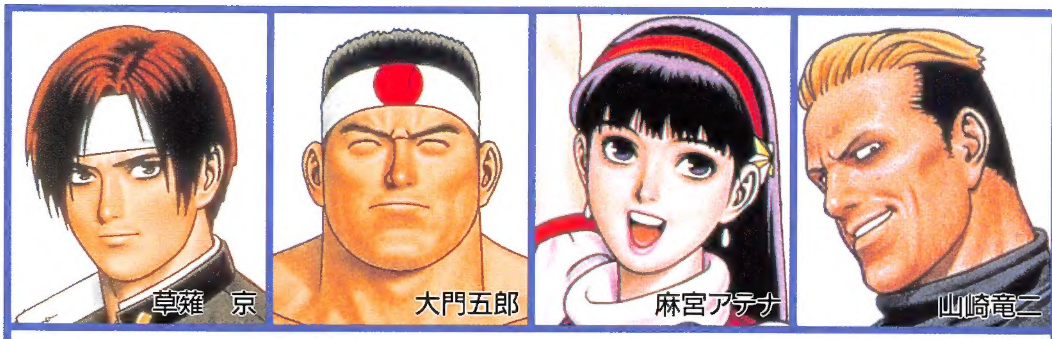
**注意!**

技…投げ技、特殊技、必殺技、超必殺技のすべてをカウント。

技名…カナでカウント。中黒は含まない。小文字も1文字としてカウント。また「空牙（ユリちょうアッパー）」など別称があるものについては合計した字数でカウント。'97のラスボスであるオロチは技名がないため除外した。

大門の「嵐の山」は追加技も独立してカウントし、4つとして計算。京の「鵺摘み」は1つとしてカウント。そのあとの外式・虎伏せ、外式・龍射りは数えていない。






# 技多いランキング

●技の多いキャラ・ベスト10

| 順位 | 名　前 | 総合 | 投げ技 | 特殊技 | 必殺技 | 超必殺技 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1位 | 草薙　京（'97） | 20 | 2 | 3 | 13 | 2 |
| 2位 | 大門五郎（'97） | 18 | 3 | 2 | 8 | 5 |
| 3位 | 麻宮アテナ（'97） | 17 | 3 | 2 | 7 | 5 |
| 3位 | 山崎竜二（'97） | 17 | 2 | 1 | 9 | 5 |
| 5位 | ブルー・マリー（'97） | 16 | 2 | 2 | 9 | 3 |
| 5位 | 草薙　京（'96） | 16 | 2 | 0 | 13 | 1 |
| 7位 | 二階堂紅丸（'97） | 14 | 3 | 2 | 7 | 2 |
| 7位 | アンディ・ボガード（'97） | 14 | 2 | 1 | 9 | 2 |
| 7位 | ユリ・サカザキ（'97） | 14 | 3 | 1 | 7 | 3 |
| 7位 | 椎拳崇（'97） | 14 | 2 | 2 | 6 | 4 |
| 7位 | ビリー・カーン（'97） | 14 | 2 | 2 | 8 | 2 |

上位は'97のキャラが独占。超必殺技も複数に増えたし特殊技も復活したしで、順当といえば順当。
そんな中、特殊技がない'96から唯一ランクインしている草薙京は主人公の面目躍如といったところか。やはりこの年から登場した荒咬みからの追加技などの存在が大きいといえる。

## 技の変遷

キャラクターが使える技は、KOFが進むにつれ変化していく。'94ではほとんどのキャラが投げ技1つ、必殺技3～4つ、超必殺技1つという感じだったのが、新作が出るたびに追加・変更され、ついに最新作の'97では超必殺技を5つ持つようなキャラも出現した。

また使える技の変更により、ファイティングスタイルまで大きく変わってしまったキャラもいる。

なかでも劇的な変化をとげたキャラとして有名なのは'96の草薙京だろう。飛び道具の闇払いがなくなり、荒咬みや毒咬みなどの突進技が新たに追加され、ほとんど別キャラといってもいいほどに変化してしまった。

その結果、'97において'94京なんていう隠しキャラも出現。このへん、ほとんどサムスピシリーズの修羅・羅刹、あるいは『RBS』の裏キャラのノリである。

クラークも使える技が'96から大幅に変化。ガトリングアタックがなくなり、投げ技系の必殺技が多数追加された。ちなみにスーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカーは'95のみでしか使えない貴重な（？）技だ。

クラークといえば通常投げにも注目。実は、毎年投げが新しくなっているのだ。地味な変更ながら、彼の投げに対するこだわりがみてとれる。



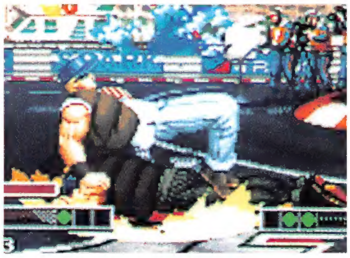
「ボディが甘えぜ！」こと荒咬み。豊富な追加技が魅力



闇払い。この技がなくなった時泣いた者多数



'95まではクラークもガトリングアタックを持ってたのだ



今や立派な投げキャラとして成長したクラーク

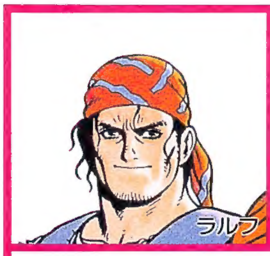
### ●クラークの通常投げ

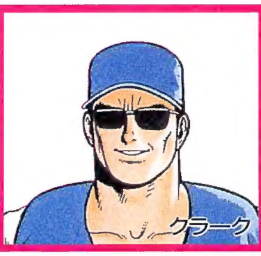
| | | |
|---|---|---|
| '94 | ショルダーバスター | ➡or⬅+CorD |
| '95 | デスマウンテンバスター | ➡or⬅+CorD |
| '96 | ピラミッドドライバーEX | ➡or⬅+C |
| | フィッシャーマンバスター | ➡or⬅+D |
| | デスレイクドライブ | ジャンプ中⬆以外+CorD |
| '97 | 投げっぱなしジャーマン | ➡or⬅+C |
| | フィッシャーマンバスター | ➡or⬅+D |
| | デスレイクドライブ | ジャンプ中⬆以外+CorD |

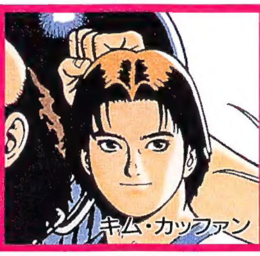
## 技少ないランキング

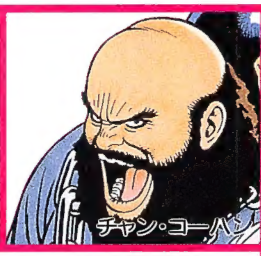
こちらのランキングは逆に'94と'95のキャラが占める結果に。なかでもラルフ、クラーク、キム、チャン、鎮の5キャラは'94&'95のダブルランクイン。

意外なのはアンディ。'97でこそ技の多いキャラに入っていた彼だが、初登場の時はこんなに少なかったのだ。




### ●技の少ないキャラ・ベスト10

| 順位 | 名前 | 総合 | 投げ技 | 特殊技 | 必殺技 | 超必殺技 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1位 | ラルフ（'94） | 5 | 1 | 0 | 3 | 1 |
| 1位 | クラーク（'94） | 5 | 1 | 0 | 3 | 1 |
| 1位 | キム・カッファン（'94） | 5 | 1 | 0 | 3 | 1 |
| 1位 | チャン・コーハン（'94） | 5 | 2 | 0 | 2 | 1 |
| 5位 | ラルフ（'95） | 6 | 1 | 0 | 4 | 1 |
| 5位 | クラーク（'95） | 6 | 1 | 0 | 4 | 1 |
| 5位 | 鎮元斎（'95） | 6 | 2 | 0 | 3 | 1 |
| 5位 | キム・カッファン（'95） | 6 | 1 | 0 | 4 | 1 |
| 5位 | チャン・コーハン（'95） | 6 | 2 | 0 | 3 | 1 |
| 5位 | 草薙柴舟（'95） | 6 | 1 | 1 | 3 | 1 |
| 5位 | テリー・ボガード（'94） | 6 | 1 | 0 | 4 | 1 |
| 5位 | アンディ・ボガード（'94） | 6 | 1 | 0 | 4 | 1 |
| 5位 | 椎拳崇（'94） | 6 | 2 | 0 | 3 | 1 |
| 5位 | 鎮元斎（'94） | 6 | 2 | 0 | 3 | 1 |
| 5位 | チョイ・ボンゲ（'94） | 6 | 2 | 0 | 3 | 1 |
| 5位 | ルガール・バーンシュタイン（'94） | 6 | 1 | 0 | 5 | 0 |

# 技名の長さランキング

## 長い技名 ベスト10

●長い技名・ベスト10

| | | |
|---|---|---|
| 1位 | 弐百拾弐活　乙式　頂門の一針／神楽ちづる | 24字 |
| 2位 | 最終決戦奥義"無式"（三神技の壱）／草薙　京 | 23字 |
| 2位 | スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー／クラーク | 23字 |
| 4位 | 弐百拾弐活・神速の祝詞・天瑞／神楽ちづる | 22字 |
| 5位 | R.E.D.KicK（七百七式・独楽屠り）／草薙　京 | 20字 |
| 6位 | 禁千弐百拾壱式・八稚女／八神　庵 | 19字 |
| 6位 | 裏面八拾五活　零技の礎／神楽ちづる | 19字 |
| 6位 | 百拾四式・荒咬み　未完成／矢吹真吾 | 19字 |
| 6位 | 空中シャイニングクリスタルビット／麻宮アテナ | 19字 |
| 10位 | 秘奥義　裏百八式・大蛇薙／草薙　京 | 18字 |
| 10位 | 飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）／ユリ・サカザキ | 18字 |
| 10位 | 飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）／ユリ・サカザキ | 18字 |
| 10位 | スーパーアルゼンチンバックブリーカー／ラルフ&クラーク | 18字 |
| 10位 | ウルトラアルゼンチンバックブリーカー／クラーク | 18字 |
| 10位 | 弐百拾弐活・神速の祝詞／神楽ちづる | 18字 |
| 10位 | 百拾五式・毒咬み　未完成／矢吹真吾 | 18字 |
| 10位 | 百壱式・朧車　未完成／矢吹真吾 | 18字 |
| 10位 | 四百弐拾七式・神懸／草薙柴舟 | 18字 |

三種の神器強し。やはり名前に「〜式」とか「〜活」とかついてるのがポイントか。さらに真吾はそれに加え「未完成」とつくのがお得。

「〜バックブリーカー」シリーズはすべてカタカナなので、文字の量的には最も長い技名といっていいかも。

ちなみに5位の「R.E.D.KicK」は"レッドキック"と読んだが、正式名称は"レインボーエネルギーダイナマイトキック"。別称と合わせれば33字で、もちろんダントツの一位である。













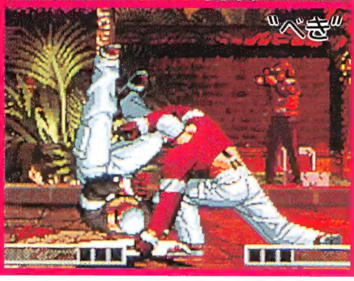



## 短い技名 ベスト5

●短い技名・ベスト5

| | | |
|---|---|---|
| 1位 | БУ（ぶ）／オロチ社 | 1字 |
| 2位 | БАКУ（ばく）／オロチ社 | 2字 |
| 2位 | БЭКИ（べき）／オロチ社 | 2字 |
| 4位 | 虎咆／リョウ・サカザキ | 3字 |
| 4位 | ドリル／山崎竜二 | 3字 |




オロチ社強し。ってゆーか、一字というのはある意味反則である。だいたい"ぶ"っていったい何なんだ〜っ！　ついでに"ばく"と"べき"も何て意味なんだ？　気になる。

短い技名の方も10位までやろうと思ったのだが、次の4字の技名が20以上にのぼるためカットした。

# ▶KOFデータファイル

## ●成長期の人々

| | | |
|---|---|---|
| ルガール・バーンシュタイン | 体重 | 95kg（'94）⇨103kg（'95） |
| 大門五郎 | 体重 | 103kg（〜'95）⇨138kg（'96〜） |
| 八神　庵 | 身長 | 175cm（'95）⇨182cm（'95〜） |
| | 体重 | 79kg（〜'95）⇨76kg（'96〜） |
| ラルフ | 体重 | 90kg（〜'95）⇨100kg（'96〜） |
| クラーク | 体重 | 89kg〜（'95）⇨99kg（'96〜） |
| 麻宮アテナ | 体重 | 50kg（〜'95）⇨49kg（'96〜） |
| レオナ | 身長 | 173cm（'96）⇨176cm（'97） |
| | 体重 | 56kg（'96）⇨65kg（'97） |

## ●声がわりの人々

| | |
|---|---|
| 麻宮アテナ | 福井玲子（'94）⇨長崎萠（'95）<br>さとう珠緒（'96）⇨栗栖ゆきな（'97） |
| アンディ・ボガード | 橋本潤（'94）⇨難波圭一（'95〜） |
| ジョー・ヒガシ | 生瀬勝久（'94）⇨檜山修之（'95〜） |
| ロバート・ガルシア | 稲毛一弘（〜'95）⇨小市漫太郎（'96〜） |
| チャン・コーハン | 島よしのり（〜'95）⇨有田洋之（'96〜） |
| ビリー・カーン | 生瀬勝久（'95）⇨山西惇（'97） |

## ●その他

| | | |
|---|---|---|
| 大門五郎 | 好きな食べ物 | チョコレートサンデー（'94）⇨ザルソバ（'95〜） |
| ルガール・バーンシュタイン | 趣味 | 強い格闘家を銅像にしてコレクションすること（'94）⇨世界征服（'95） |
| | 嫌いなもの | 正義（'94）⇨正義、とりあえず自分の邪魔をするヤツ（'95） |
| 八神　庵 | 大切なもの | 彼女、クロームハーツの指輪、ポールスミスの時計（'95）⇨ガボールのチェーン（'96）⇨リッケンバッカーのベース（'97） |

# 変更キャラ列伝

このページでは'94から'97にかけて、プロフィールが変更になったキャラについての、ちょっとした小ネタを集めてみたぞ。

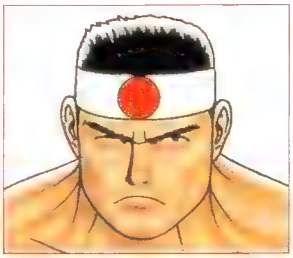
## 成長期の人々

'95から'96にかけて、ラルフ&クラークは仲よく10キロアップ。まさか中年太りではないだろうからウェイトトレーニングの成果なんだろうけど…まだ筋肉つくか、この人たち。それとも20代の頃のウェイトに戻っただけなのかな？

大門は'95から'96にかけて、体重が103キロから138キロに増加。つまり1年間で35キロも増えているのだ！ いったいどんなトレーニングをしたんだか…。ってゆーか、これだけ体重増えたらいくらなんでも体型変わるぞ、普通。



ウェイトアップ直後のラルフとクラーク。まさに筋肉のカタマリ

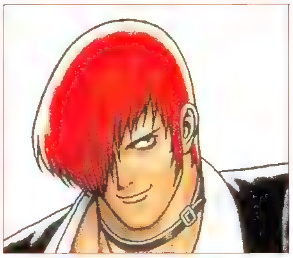


それにしても35キロ増って…。大門に何が起こったのか？

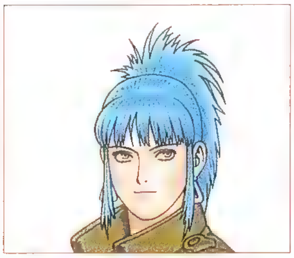
逆にダイエットに成功したのが庵とアテナ。'96において庵は3キロ、アテナは1キロのダイエットに成功。もっとも庵の場合はダイエットというより、ただやつれただけという話もある。あんまりモノ食ってなさそうだもんなぁ…人は食ってるけど（笑）。

さらに庵といえば忘れてはならないのが身長。彼の身長は当初の設定では175センチだったのだが、「画面上では181センチの京より庵の方が背が高い」「175センチで79キロは太りすぎ」などといったファンの熱烈な抗議にあい、めでたく京より1センチ高い182センチに変更になったという過去を持つ。

また、今回調べてみてビックリしたのがレオナ。1年で身長が3センチ、体重が9キロ増えたのはいいとして、スリーサイズはまったく変更ナシなのだ。これはいったいどんな育ち方をしたのか？ どうでもいいんだけどちょっと気になる。



さりげなく体重減ってる庵。血ばっか吐いてないで肉食べよう



いわれてみれば顔のラインも丸くなったような…気のせい？

## 声変わりの人々

声が変わるキャラといえばまず思い浮かぶのがアテナ。毎年声優さんが変わっていることから、今年も変わるのはほぼ間違いないかと思われる。とすると、TVドラマ版『ATHNA』で主演している石橋けいさんあたりがかなりアヤしいと思うんだけど、どうだろう？

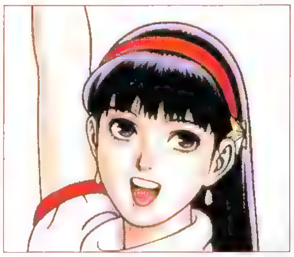
餓狼、龍虎キャラは今まではすべてオリジナルの変更に合わせての変更なので、その線でいけば今年は変更はないだろう。

ただ、『侍魂』の覇王丸役が臼井雅基さんから中村大樹さんへとバトンタッチしたので、もしかしたらリョウ役も中村さんに…、なんてことも可能性としてはある…のか？ 気になる。『龍虎』の新作、予定ないっていってたし…。

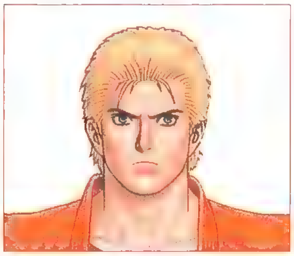
## その他の人々

庵の大切なものが毎年変わるのは有名。はたして今年はいったい何になっているのだろう？ アクセサリー系で攻めるなら次はサングラスくらいしか思いつかないが、いずれにしても高価なものなんだろうなぁ。

それとは逆に、意外に知られてないのが大門の好きな食べ物の変更。なんと'94の時はザルソバじゃなくてチョコレートサンデーだったのだ。大門が甘いもの好きだったなんて、ちょっと意外ではある。



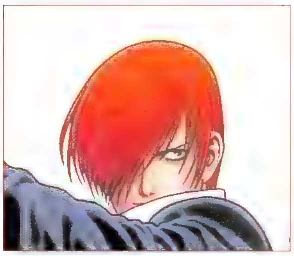
はたして今年はどんな声のアテナになるのか？



もはやKOFキャラなんだろうか、この人って…



若かりし頃の大門。チョコレートサンデー…ぷぷっ（失礼）



ところで庵って、まだバンドやってるんだろうか？

※この記事はSNKからの資料を元に、編集部が独自に作成したものです。

# RB2 THE NEWCOMERS

## REAL BOUT 餓狼伝説2

TM
©SNK 1998




お待たせ! ようやくCPU戦攻略に突入したぞ。パターンを覚えてCPUをいじめるもよし、スキを見てアルフレッドを出現させるもよし! あ、もちろん対アルフレッド戦攻略もフォローしてますぜ!

その他、システム&キャラ別のお得な情報も満載! 隅々まで読んで、『RB 2』をやり尽くそう!!

システム解析／ジェイケイ

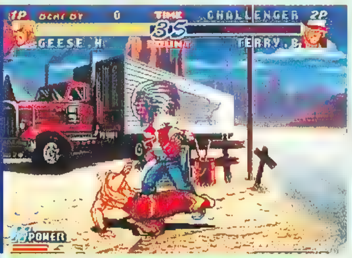
SNK
業務用MVS 発売中／128,000円
家庭用ROM 発売中／32,000円
家庭用CD 7月23日発売予定／6,800円
SS
PS
539M
格闘アクション

## システム系小ネタ集

今月も先月号と同じく、システム関連の小ネタ情報を集めてみた。実戦で活用できるものからどうしようもないものまでさまざまなので、興味のある人は読んでくれい。

### 2段式対スウェーライン攻撃

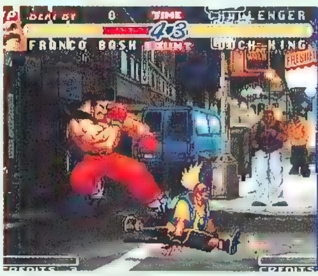
メインライン側のスキの小さい対スウェーライン攻撃に対して、スウェーライン側が対メインライン攻撃をあと出しした場合は、後者が判定の読み合いで勝っても、その攻撃が前者のスキに間に合わないことがある。前者側は当然ガードできるし、再び対スウェーライン攻撃を出すこともできるのだ。よくある状況ではないが、対メインライン攻撃がダッシュから出された時に発生しやすいので覚えておこう。また、ラインずらし攻撃をヒットさせたあと意図的に狙えるキャラもいるぞ（キャラ別のおまけ情報を参照のこと）。




このあと立ちDが間に合う。相手に先出しされるとさすがに無理だけど

### スウェーラインでのバックステップ・続報

以前紹介したように、スウェーライン上でのバックステップには無敵時間が存在しない。しかし、香緋、ギース、フランコ、ビリーの4キャラは、バックステップのモーション中に足元の食らい判定がなくなる部分があるので、地面スレスレを攻撃する対スウェーライン下段攻撃ならタイミング次第で避けられるぞ。




あまり意味はないが、宙に浮くバックステップは足元が無敵なのだ

### タンの立ちガードは高性能

タンの立ちガードは、他キャラのそれよりも低い位置までガード判定がある。立ちガード不能技でも、攻撃位置の高いものなら立ちガードできるのだ。チンの近距離立ちA・立ちC（2発目）、ビリーの遠距離立ちA・立ちC（2発目）などは立ちガードでOKだし、他キャラにはガード不能になる足元を狙った中段技（クラウザーの➡+A、フランコのダブルコング2発目、タンの小ジャンプBなど）も立ちガードで防げるぞ。




タンに対しては、中段技を足元に当ててもガード不能にならないのだ

※コマンドは自キャラが右向き時のものです。

## 着地キャンセル

以前、ジャンプの着地のスキに関する情報を掲載したが、このスキをキャンセルして必殺技、超必殺技、潜在能力を出せることが新たに判明した。

着地した瞬間にわずかだがキャンセルできないスキがあるので、着地に技を置かれるとさすがに食らってしまうが（前述の技を出すことはできない）、使い方を工夫すればかなりの効果があるぞ。

例えば、ジャンプCを近い間合い&高い打点でガードさせたあと。着地で技を出すと出がかりを投げられてしまう（打点が高すぎた場合は投げられ確定）この状況、相手側としては投げを狙いたくなるポイントなのだ。そこで、こちらは着地のスキをキャンセルして投げられ判定のない技を出してみよう。投げを狙った相手にバッチリヒットするぞ。ただし、出した技が無敵時間がなく出も遅い技だと、投げ失敗で暴発した通常技につぶされてしまうので注意。

投げられ判定がない技には、無敵技と別表に掲載した技の他、投げ技以外の潜在能力が該当する。テリーのクラックシュート、ダックの弱ヘッドスピンアタック、フランコのウェービングブロー、崇雷の帝王龍声拳などはリスクが小さいので気軽に狙えるし、ダックのダックダンス、ホンフウのよかトンハンマーといった決めにくい潜在能力を狙うこともできる。覚えておこう。

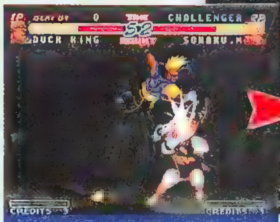
なお、投げられ判定のない技と投げが同時に入力された場合、前者が2Pだと技が出ているにも関わらず投げられてしまう。滅多にないけどね。

ジャンプCをヒットさせた時も、状況によっては着地キャンセルを有効活用できる。着地キャンセルで出の早い技を出すと、普通に通常技を出すよりもつなぎが早くなるので、少しぐらい打点が高くても連続ヒットしてくれるのだ。

また、間合いが遠くて着地後に通常技→キャンセル必殺技を決められないような時は、着地キャンセルでダメージの大きい必殺技につないでしまった方がいいこともあるぞ。

注意して欲しいのが、着地キャンセルは先行入力がきかないということ。着地する前にコマンドを完成させてしまうと、その技の入力が無効化されてしまうのだ。もちろん技は出ないし、着地後に再びボタンを押しても出ないぞ。

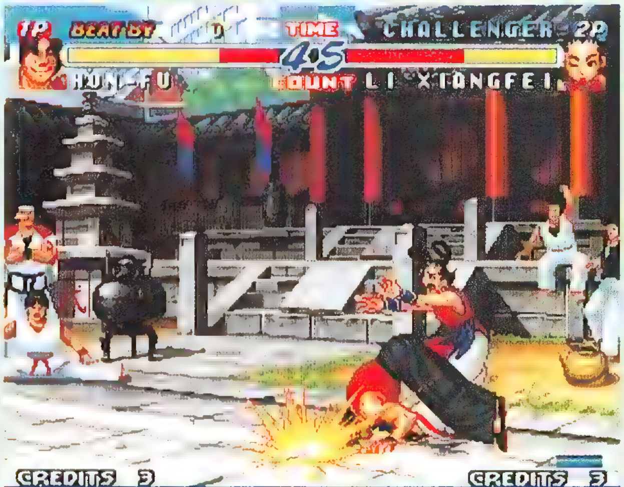
レバー部分は空中で入力してもOKだが、ボタンは必ず着地してから押すこと。ちなみに、ボタン連打系の技は4回連打すれば出すことができ、3回目までは空中で入力しても大丈夫。4回連打すると入力がリセットされてしまうぞ。



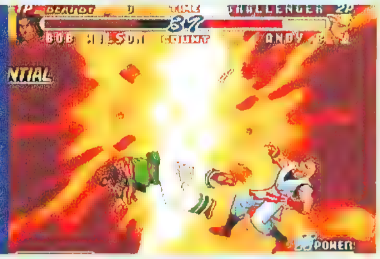
ジャンプCを高い打点でガードさせると、相手は人として投げようとするはず



そこに着地キャンセル「投げられない技」。いい感じです



天崩山投げられるの図。地面の震脚マークは投げられても残るのだ



遠くて立ちCしゃがみCしか入らない、そんな時は着地キャンセルだ

### 投げられ判定がなくなる技

| キャラ名 | 必殺技名 |
|---|---|
| テリー | クラックシュート |
| アンディ | 空破弾 |
| 舞 | 必殺忍蜂 |
| 双角 | 邪棍舞 |
| ボブ | フロッグハンティング |
| マリー | ヤングダイブ、M.タイフーン |

| キャラ名 | 必殺技名 |
|---|---|
| フランコ | ウェービングブロー |
| 山崎 | 倍返し |
| 崇秀 | 竜灯掌 |
| ダック | ヘッドスピンアタック、ダンシングダイブ |
| ビリー | 強襲飛翔棍 |

## 避け攻撃似のコンビネーションは…

避け攻撃と同じグラフィックのコンビネーションは、避け攻撃と同じく攻撃判定が出るまで上半身無敵になっているものがある。リック、山崎、タンなどがこれに該当するぞ。

## 続・リバーサル表示の怪

先月号でグランドスウェー後のリバーサル表示について紹介したが、これはラインずらし技を食らったあとにも同じことがいえる。また、投げ技でダウンさせられたあとは、起き上がった直後に必殺技or超必殺技を出しても、なぜかリバーサル表示が出ないぞ。

## ブレイクショットの超小ネタ×2

①相手の攻撃をガードしてゲージがHパワーになった時は、その攻撃に対してブレイクショット必殺技を出すことができる。

②秦兄弟の帝王漏尽拳に対しては、ブレイクショット必殺技を出すことはできない。

## ボンゲを探せ！でヤンス

韓国ステージの背景をくまなく探してみると…やっぱりいました、チョイ・ボンゲ。しかも今回は2ヵ所。

一つはタンステージの左の方。ロープで縛られて柱にくくりつけられているのだ。脱走に失敗したのか？

もう一つは、キムステージの画面中央最上部。鳳凰脚などをヒットさせて画面を上にずらせば見ることができるぞ。

なお、相棒のチャン・コーハンは残念ながら発見できなかった。前作には出てたのに。



電線につかまってスズメと戯れているぞ（脱走しようとしてる？）



# 閃里肘皇＋αで並みいるCPUを素早く料理！

# 李香緋（リー シャンフェイ）

攻略／蒼炎闘士ゆーち

## 対CPU戦[illegible]法

### ●NF3分クッキング 閃里肘皇で餅つけCPUの炒めものパターン

ほぼ全キャラに通じる、パンダ仰天、猫まっしぐらなお手軽パターン。まずはメインの材料になる閃里肘皇を用意してもらいます。ちなみにスパイス（パターンの布石となる技）には避け攻撃、しゃがみB×2などがグゥ～です。

では、用意できたところで調理法に移りたいと思います。

①…開始直後にCPUに近づき（CPUが近づいてくるのを待ってもいい）、避け攻撃やしゃがみB×2で味つけします。この技はCPUにガードされてもOKですよ。

②…CPUに避け攻撃やしゃがみB×2をヒットorガードさせたら、キャンセル閃里肘皇で突進しましょう。パターン布石技がCPUにガードされていても、なぜかキャンセル閃里肘皇を器用に食らってくれますよ。もちろんヒット時は連続技になってますね♡

③…キャンセル閃里肘皇を入力したら、隠し味の閃里肘皇・貫空（以下、＋α）も忘れずに♡

④…ダウンを奪ったらちょっと近づき（画面端なら歩く必要ナシ）、CPUの起き上がりにパターン布石技を重ねてキャンセル閃里肘皇＋αと繰り返しましょう。中にはキャンセル閃里肘皇を垂直ジャンプやライン移動で避けるCPUもいますが、垂直ジャンプするCPUには着地にしゃがみB×2からの連続技、ライン移動するキャラには対スウェーライン上段攻撃↓キャンセル閃里肘皇＋αというように、それぞれ余裕で対処できるッチよ。また、ダウン後にグランドスウェーするCPUや、起き上がりに重ねるパターン布石技をライン移動で避けるCPUにも、同様に対スウェーライン攻撃からの連続技で対処してね。

ちなみに、キャラによってはパターン布石技ナシで閃里肘皇をダイレクトに出していく場合があります。多くのCPUは閃里肘皇をジャンプで跳び越えますが、そんなお茶目サンには裏にまわってから（CPU着地後）しゃがみB×2↓キャンセル閃里肘皇＋αの連続技を決めちゃいましょう。跳び越えもせずダイレクトに閃里肘皇を食らってしまう気の毒なキャラは問題ありましぇん。

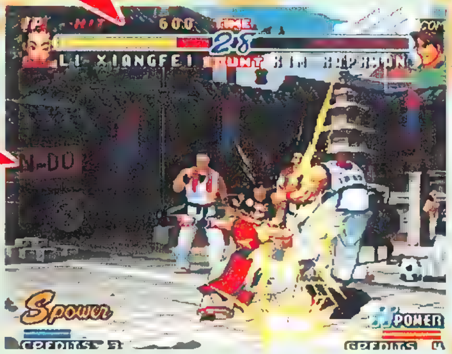
ではみなさん、中国4千年の味をお楽しみください。また来週ぅ～♡ 中華万歳！



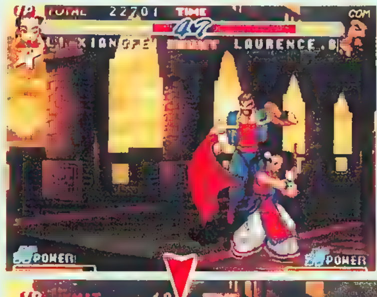
パターン布石技ヒット後にキャンセル閃里肘皇を出せば当然…



パターン布石技がガードされても構わずキャンセル閃里肘皇を出し…



バクっと愛犬元気♡ まぁ～てぇ～ってな具合に貫空もサービス



うきーキャンセル閃里肘皇や布石技がライン移動されちゃいました



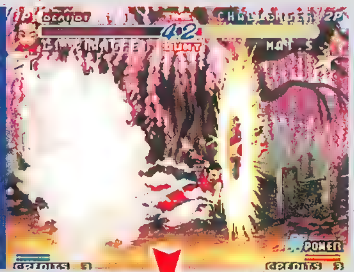
でも安心ちょ、ウキョっと対スウェーライン攻撃が間に合っちゃいます♡

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 力千後宴 | ←or→+C |
| **●特殊技** | |
| 裡門頂肘 | →+A |
| 後捜腿 | ←+B |
| **●必殺技** | |
| 那夢波★ | ↓↘→+AorC |
| 閃里肘皇 | ↓↘→+B |
| 閃里肘皇・貫空 | 閃里肘皇～↓↘→+B |
| 閃里肘皇・心砕把 | 閃里肘皇～↓↙←+B |
| 天崩山☆ | →↓↘+B |
| 詠酒・対ジャンプ攻撃☆ | A押してから↑ |
| 詠酒・対立ち攻撃☆ | A押してから→ |
| 詠酒・対屈み攻撃☆ | A押してから↓ |
| **●超必殺技** | |
| 大鉄神★ | →←↙↓↘+BC |
| 超白龍 | 立ちC～ →↙→+AB・→↙→+AB |
| **●潜在能力** | |
| 真心牙 | 接近して1回転+C |

## おまけ情報

桜咲く4月、それは突然起こった！ 某飲食店勤務の李香緋サン（17）がピ——!! っと冗談はさておき、本題は〝大鉄神が空中にいる敵にヒットすると天崩山で追い打ちが可能〟てこと。別に画面端限定ってわけでなく、着地直後に出すだけなので、タイミングもいたって簡単。合い言葉は『空中ヒット大歓迎』。



桃色ダァーンガ～ン！と大鉄神が空中ヒットした時は、着地後に…



天崩山で食いしん坊万歳♡ 何でも欲張るリャンシャンに乾杯♡

※技コマンド表中の☆は無敵時間のある、★は無敵時間のないブレイクショット対応必殺技をそれぞれ表しています。

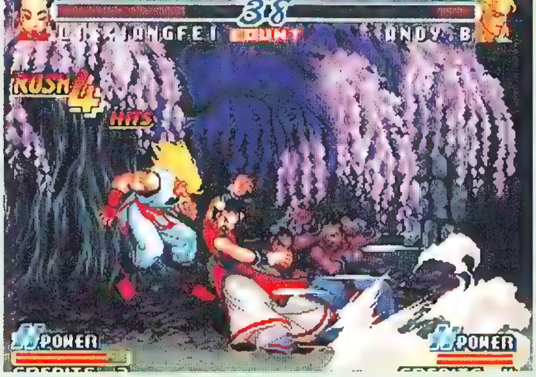
# 対CPU戦キャラ別攻略

香緋でアルフレッドを出現させる時は、出現条件の〝超必殺技フィニッシュ7回以上〟の方が好感触ッチ♡　もちろん合計7回以上になるならば、大鉄神と超白龍のどちらを決めてもOKなので、他のキャラより簡単かもね。

例のごとく『RB2』の対CPU戦も、前半は跳びこみ攻撃からの連続技で楽勝なので、CPUの体力が残り¼くらいになったら、ジャンプC↓超白龍を狙っていくといい。でも、その時に自分の体力ゲージが全然減ってないことが結構多い。無理は禁物だが、その時はわざとCPUの技を食らい、自分の体力ゲージを赤く（S or Pパワー時なら問題ナシ）して超必殺技を使える状態にするといいぞい。

超白龍を失敗（3段目まで出せなかった時など）してフィニッシュできなかったり、超白龍を使うのがヤダって御方は、体力ゲージを赤くしてから何も考えずに大鉄神を連発すればいいだろう。大鉄神をガードされた時はバックステップ↓大鉄神ってな感じで連発し、ライン移動された時は、CPUがメインラインに戻ってくるところに当たるようなタイミングで出していくといいぞ。

まぁ、CPU戦の前半の方が断然超必殺技フィニッシュを決めやすいので、なるべく5番目に出現するビリーやローレンスの前に、規定回数をクリアしておくといいぞ。ちなみに俺ッチのおすすめは超白龍じゃな。チャイナ♡



超白龍で仕留め損なった時は、狂ったように大鉄神で弾丸タ～イム♡

## ●NF3分クッキング・閃里肘皇でCPUの炒めものパターン対応キャラ

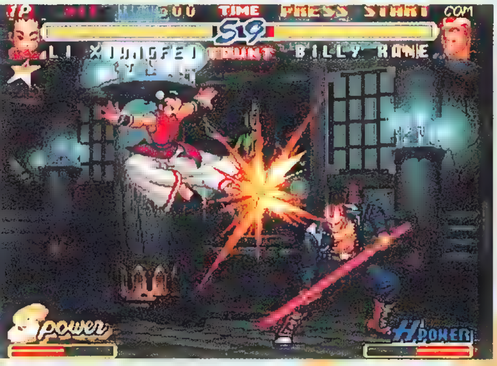
香緋、リック、テリー、アンディ、ジョー、舞、双角、ボブ、ホンフゥ、フランコ、山崎、崇秀、崇雷、ダック、キム、ビリー、チン、タン、ローレンス、アルフレッド

リック、テリー、舞、双角、ボブ、ホンフゥ、ダック、ビリー、チン、ローレンスには、開始直後露骨に跳びこもう。跳びこみ攻撃にはジャンプCを使い、ジャンプC↓しゃがみB×2（ヒット、ガードどちらでも可）↓キャンセル閃里肘皇＋αといったように、パターン（着地後にしゃがみB×2 or 避け攻撃）に持ちこもう。ジャンプ攻撃が浮いているCPUにヒット（空中ヒット）した時も、お構いなしに着地地点にしゃがみB×2↓キャンセル閃里肘皇を出していくべし。

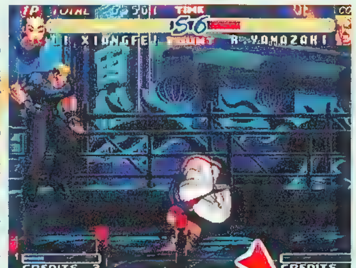
一回ダウンを奪ったら、そのあとはジャンプ攻撃からではなく、CPUの起き上がりにパターン布石技を重ねていこう。

フランコ、山崎には、ダイレクトに閃里肘皇を出していこう。垂直ジャンプと前ジャンプには着地地点にしゃがみB×2から連続技、ライン移動したら対スウェーライン上段攻撃↓キャンセル閃里肘皇＋αといったようにそれぞれ対処すべし。う～デブデブ。

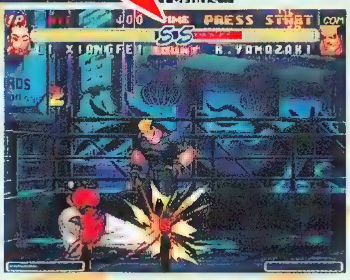
崇秀、崇雷、ダック、キムは、ダウン後にグランドスウェーを多用するので、対スウェーライン上段攻撃からの連続技を随時準備しておくこと。カルメ～ン♡



グ～テンモルゲ～ン！　開始直後から元気よく跳びこみましょ♡



とりあえずゴロっとな♡　あらあら跳んでますな。こうなれば…



山チャンの着地にラジオ体操第2（屈B×2）からの連続技じゃ

## ●その他のパターン

ギース、マリー、クラウザー

ギース、マリー、クラウザーには、強那夢波を起き上がりに重ねてダメージを奪おう。マリーには開始直後からダイレクトに強那夢波を出してOK。ギース、クラウザーには、開始直後より少し間合いが縮まったらしゃがみCを出し、一回ダウンを奪い、起き上がりに強那夢波を出そう。

強那夢波は大きく前に踏みこむので、ダイレクトに出す時or CPUの起き上がりに重ねる時のどちらの場合も、開始直後くらいの間合いから手先のまんじゅう（？）みたいな部分を目安に当てにいこう。

ダウンを奪ったらその後はちょっと歩いて、CPUの起き上がりに重なるようタイミングよく強那夢波を出していくだけ。簡単ッチね♡

画面端で強那夢波がヒットしたら、もれなく天崩山の追い打ちをプレゼントしちゃおう♡　もしもCPUの起き上がりに重ねた強那夢波をライン移動でかわされても、余裕で対スウェーライン上段攻撃↓キャンセル閃里肘皇＋αを進呈できるので安心ちょ。

また、マリーはグランドスウェーをすることが多いので、ダウン後の行動にも目を光らせておこう。リャンリャン。

この3人にも、NF3分～パターンは通用するぞ。



射程距離に入ったらとりあえずしゃがみC（適当）でダウンを奪い…



那夢波を起き上がりに重ねよう。前進するのでその場からでOK

# フェイクブラストやしゃがみAがCPU戦の要だろ?



# リック・ストラウド

攻略／ジェイケイ

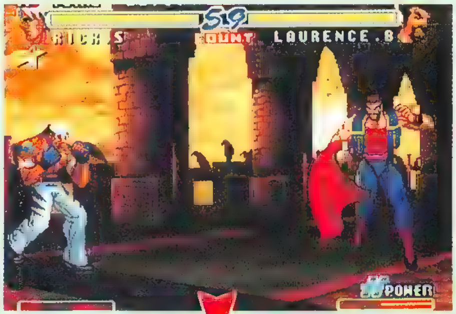
## 対CPU戦基本戦法

### ●フェイクブラストパターン

中間距離でフェイクブラストを出すと、CPUは反応してライン移動することがある。ライン移動したあとは必ずダッシュから対メインライン攻撃を出してくるので、それを垂直小ジャンプでかわしつつ、ジャンプC↓立ちB・立ちC↓キャンセルシューティングスター（以下、SS）・弱 or EXを決めてやろう。

弱SSを決めたあとは、小ジャンプCで跳びこんで連続技（しゃがみA×2↓キャンセル弱SSがいい）を狙うか、フェイクブラストを出してパターンを繰り返すかを、相手キャラによって使い分けよう。

CPUがライン移動しなかった時は、再びフェイクブラストを出していくことになる。画面端と端まで離れていたら、CPUが近づいてくるのを少し待ってから出すといいぞ。



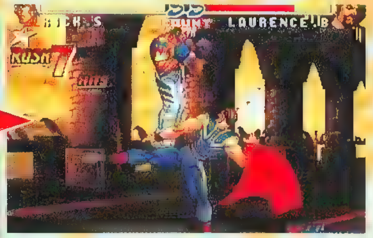
CPUはディバインブラストを避けようとしてライン移動するのだが…



実はフェイク。ダッシュ↓対メインに垂直小ジャンプCを合わせて…



着地で立ちB・立ちC→キャンセル弱SSにつなぐべし



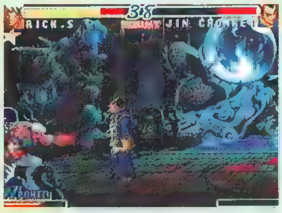
キャラによっては、弱SS後に跳びこみ連続技を狙うとよく決まるぞ

画面端に追いつめられた状態で接近されたら、ひとまずガードをかためて待ち、相手の技（おもにCボタン系の攻撃）をガードして間合いが離れたところでフェイクブラストを出すようにしよう。適当に出すとつぶされやすいのだ。

### ●しゃがみA誘いパターン

画面端まで後退したあと、しゃがみAで牽制してライン移動↓ダッシュ↓対メインライン攻撃を誘い、そこに後ろ小ジャンプCからの連続技を決めていくパターン。しゃがみAは、ギリギリ届かない間合いで連発しない程度にポンポンと出していこう。

連続技はしゃがみA×2・しゃがみB・しゃがみCが安定する。相手がグランドスウェーした場合は、そのあと出してくるダッシュ↓対メインライン攻撃に再び連続技を決めることができるぞ（画面端待ちパターンでしゃがみA×α・しゃがみB・しゃがみCを決めた時も同様）。



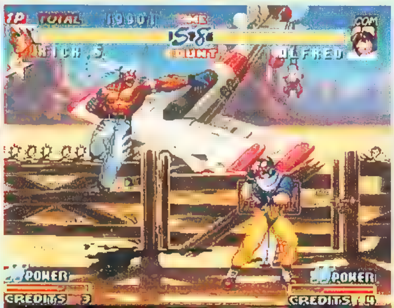
しゃがみAを出す間合いはこれぐらい相手の動きを見ながら出そう

### ●画面端待ちパターン

画面端でスキの大きい技を待ち、ガードしたあとに反撃を決めていくパターン。詳しくはキャラ別攻略を参照。

### ●ジャンプA空振り投げパターン

中間距離から前方ジャンプA（昇り）を空振りし、着地と同時に投げるというもの。投げたあとはダッシュで相手に密着して、起き上がる直前に垂直ジャンプA（昇り）を空振りして繰り返せばOKだ。



ジャンプ直後に弱攻撃を空振りすると、CPUはガード状態でかたまる。着地で投げるべし

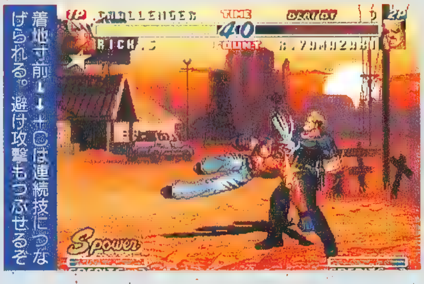
## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| ガング・ホー | ←or→+C |
| **●特殊技** | |
| チョッピングライト | →+A |
| スマッシュソード | ↘+A |
| バニッシャー | ダッシュ中→+C |
| **●必殺技** | |
| シューティングスター（弱★） | ↓↘→+AorC |
| シューティングスター・EX | パワーゲージSorP時↓↘→+C |
| ディバインブラスト★ | ↓↙←+C |
| フェイクブラスト | ディバインブラストのバックステップ着地時にD |
| フルムーンフィーバー | ↓↙←+B（ため可） |
| ヘリオン☆ | →↓↘+A |
| ブレイジングサンバースト☆ | ↓↙←+A |
| シューティングスター・MAX | パワーゲージSorP時でブレイジングサンバーストヒット後↓↘→+C |
| **●超必殺技** | |
| ガイアブレス | →←↙↓↘+BC |
| **●潜在能力** | |
| ハウリング・ブル | →←↙↓↘+C |

## おまけ情報

↘+A・立ちB・→+C・↓↓+Cや遠距離立ちB・→+C・↓↓+Cの↓↓+Cは中段だが、地上の相手に当てた場合はヒットさせても反撃されるので、使い道はないと思われていた。しかし、出すタイミングを遅らせて着地寸前に当てれば、ヒット時はしゃがみA+αにつなぐことができ、ガードされても反撃は受けない（五分）ことが発覚、利用価値が少しアップしたぞ。かなり難しいんだけどね。

もう一つコンビネーションについて。しゃがみB・しゃがみC・→+Cの→+Cが地上の相手にヒットすると、条件によっては相手がキリモミ状の吹き飛びになって追い打ちが可能。しかし、その条件は普通じゃない。→+Cヒット時の相手の状態に左右されるのだが、それがキャラによって違うのだ。謎ですな。



着地寸前↓↓+Cは連続技につなげられる。避け攻撃もつぶせるぞ

# 対CPU戦キャラ別攻略

## ●フェイクブラストパターン対応キャラ

リック、テリー、舞、ギース、マリー、ダック、キム、ビリー、タン、ローレンス、クラウザー

弱SSヒット後は、リック、キム、ビリーに対してはフェイクブラスト、その他のキャラに対しては小ジャンプからの連続技を狙っていこう。

テリーはファイヤーキックやバーンナックルを出してくることが多い。どちらもガード後（空振り）に反撃が可能なので、画面端に追いつめられたらこれらの技を待とう。

舞、ビリー、クラウザーに対しては、対メインライン攻撃に垂直ジャンプCを合わせるようにしよう。垂直小ジャンプCだと対メインライン威力大攻撃をかわせないぞ。

対ギース。画面端に追いつめられたらしゃがみガードして➡＋Aを待ち、立ちガードした後に少し前進して投げを決めよう。投げたあとは、ダッシュジャンプでギースを跳びこして、画面中央側にまわるといいぞ。



小ジャンプでは無理だが、通常ジャンプならバッチリかわせるぞ

マリー、ダック、タンに対しては、画面端に追いつめられたらしゃがみA誘いパターンに切りかえるといいぞ。

キムに画面端に追いつめられたら、半月斬にブレイクショットヘリオンを合わせてパターンに復帰するか、待ちパターンに切りかえよう。待った場合は、コンビネーションの➡＋B（中段）ガード後にしゃがみA×1～2・しゃがみB・しゃがみC、遠距離立ちCガード後はダッシュ中➡＋C・立ちC↓キャンセルSS・弱orEXで反撃するべし。



しゃがんでると出してくる。反応して立ちガードに切りかえよう

## ●しゃがみA誘いパターン対応キャラ

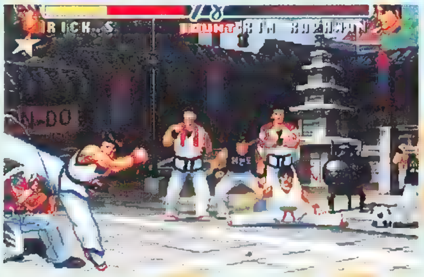
崇秀、崇雷

崇秀、崇雷ともにフェイクブラストパターンでも倒せるが、しゃがみA誘いパターンを使った方が確実だ。

## ●画面端待ちパターン対応キャラ

アンディ、ジョー、ボブ

アンディ…斬影拳ガード後にしゃがみA・しゃがみB・しゃがみC、激飛翔拳ガード後にダッシュ中➡＋C・立ちC↓キャンセルSS・弱orEX、空破弾ガード後に各種連続技でそれぞれ反撃していこう。最初はフェイクブラストパターンを実行しながら画面端までさがるといいぞ（これはジョーやボブに対しても同様）。



変な2段蹴り（2段目のみ当たる）はスキ大。見逃さずに反撃だ

ジョー…スラッシュキックorハリケーンアッパー（至近距離のみ）ガード後にしゃがみA×1～3・しゃがみB・しゃがみCを決めていこう。

ボブ…モンキーダンス、サイドワインダー、デンジャラスウルフ（中段）をガードしたら各種連続技で反撃。ローリングタートルは、出はじめからガードしてめりこんだ時のみしゃがみA×1～2・しゃがみB・しゃがみCを決められるぞ。



このぐらいの間合いでハリケーンをガードしたあとも反撃できるぞ

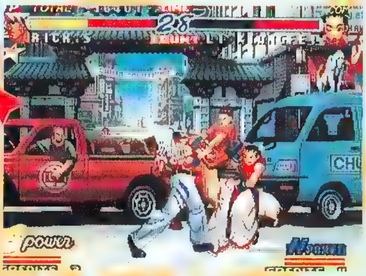
## ●ジャンプA空振り投げパターン対応キャラ

双角、山崎、アルフレッド

山崎はジャンプAに反応してサドマゾを出してくることがある。その場合はしゃがみBからの連続技を決めてもいいぞ。



しゃがみAを出して繰り返し。相打ちになりやすいが、気にせずいこう



しゃがみA→キャンセル弱SSを当てたら、ヒットorガードに関係なく…

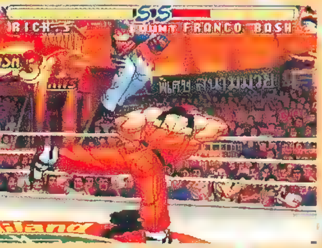
## ●その他のパターン

香緋、ホンフゥ、フランコ、チン

香緋とホンフゥに対しては、しゃがみA↓キャンセル弱SSの繰り返しが有効。ガードされても気にせず、返されるまで繰り返すべし。最初はしゃがみガードして待ち、近づいてきたところにしゃがみAの先端を当てたり、スキの大きい技（香緋は閃里肘皇、ホンフゥは遠距離立ちB・立ちBと電光石火の地）にしゃがみAで反撃したりしてパターンへ持ちこもう。弱SSを避け攻撃で返されることもあるが、すぐにしゃがみAを出してパターンを続行すればOK。

チンに対しては、小ジャンプ（遠い時はダッシュ小ジャンプ）で跳びこんでジャンプC↓しゃがみA×1～2↓キャンセル弱SSを狙っていこう。ヒット後はすぐに小ジャンプで跳びこんで再び連続技を狙うと決まりやすいぞ。

フランコに対しては、中間距離からジャンプCで跳びこむと高確率でヒットする。着地後は連続技につないでもいいが、しゃがみA×α（届かなくなるまで）につないですぐに跳びこむのも有効。繰り返しヒットすることが多いぞ。



しゃがみA×αから跳びこむとこの通り。繰り返せば気絶するぞ

# パワーウェイブでライン移動を誘え! 待ち&投げも有効だ!!



# テリー・ボガード

攻略／修羅騎士 鷹

## 対CPU[illegible]法

### ●ジャンプ攻撃→連続技パターン

1～3面くらいまで有効で、ただジャンプ攻撃から連続技を狙っていくパターンがコレなのだ。連続技は前号（6月号）を参照してくだされ!

また、アルフレッドとの対面を希望するなら、この1～3面でパワーゲイザーをできるだけ決めていくといいのだ。超必が出せない状態なら、体力を点滅状態まで減らしてもらい、相手に近づきつつ連発しよう。食らってくれることが多いぞ。もちろんけずりでKOしてもOK!

### ●パワーウェイブパターン

手順としては、①中間距離～画面端と端くらい（要は近くなければいい）で、パワーウェイブを連発して相手のライン移動を誘う。②スウェーライン上にいる相手を攻撃。

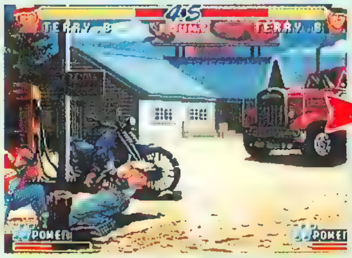
相手はスウェーラインからダッシュ～対メインライン攻撃を出してくるのだが、それをジャンプで回避したり対スウェーライン攻撃を使って対処する。ジャンプで回避したあとは、そのままジャンプCを決めて連続技を狙っていこう。しかし相手との距離に応じて、前方、垂直、後方を使い分けていく必要があるので注意。また、ジャンプ攻撃をヒットさせたあとは、ヒットさせた位置にもよるが、Ⓐしゃがみ B×2・↘+C↓キャンセル弱バーンナックル。Ⓑ立ちB×2・立ちC。Ⓒ立ちB×2・➡+Cなどを出していくといい。

Ⓑのあと硬直が解けたらすぐに遠距離立ちCを出すとヒットしやすい。Ⓒでスウェーラインへ送ったら、対メインライン攻撃を出してくるので、ジャンプで回避しつつそのまま連続技を狙っていこう（再びⒸを決めてもいい）。

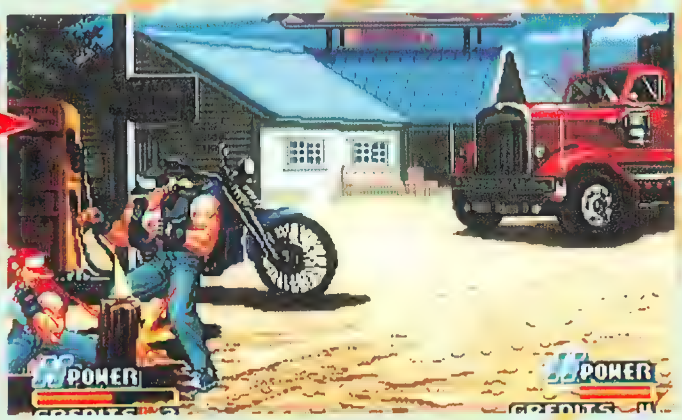
超必が出せる状態なら、相手がメインラインへ戻ってくるところへ、相打ち覚悟のパワーゲイザーを出すのも有効な手だぞ。

### ●待ちパターン

基本的に画面端でガードをかためてスキの大きい技に連続技を決めていくパターン。待つ技はキャラ別攻略を参照。



画面端でガードをかため、スキの大きな技をガードしたら…

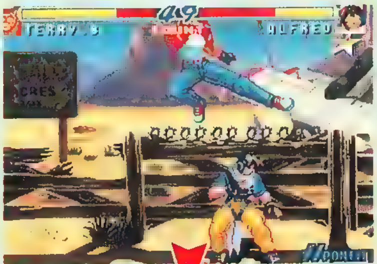


連続技を使って反撃していこう（待ちパターン）

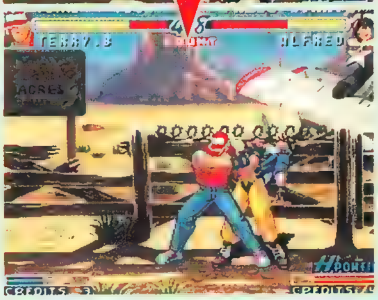
### ●投げパターン

まずは中間距離からジャンプA（昇り）を出して、着地と同時に投げる。そのあとすぐにダッシュをして相手に密着し、起きあがる直前に垂直ジャンプA（昇り）を出して、着地と同時に投げ。あとはコレをひたすら繰り返すだけ。

※連続技などで弱バーンナックルを決めたあと、相手の着地に技を重ねるとCPUはガードしないことが多い。うまくいけば瞬殺することが可能なので覚えておこう。例を2つほど挙げると、①弱バーンナックル↓➡+B・立ちD↓キャンセル弱バーンナックル↓➡+B…、②画面端ならしゃがみB・しゃがみBなど、↘+Cへ派生するコンビネーションからキャンセル弱バーンナックル↓しゃがみB orジャンプCからの連続技。



起き上がる直前に垂直ジャンプAorB（昇り）を出し…



着地と同時に投げを決めよう（投げパターン）

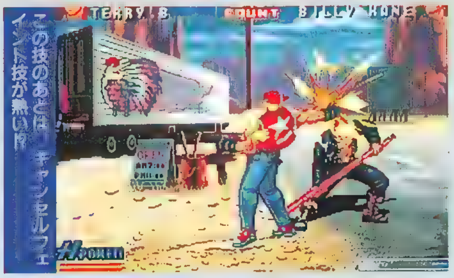
## おまけ情報

くだらねー情報、いっきまーす!

➡+B・立ちDを決めたあと、キャンセル弱バーンナックルかクラックシュートを決めていくのが安定といえるのだが、ちとうまく見せたいなら、キャンセルから出す技は、必殺技ではなくフェイント技にしよう。そして、すぐに立ちDかしゃがみDを入力すると、相手がメインラインにいるのにも関わらず、対スウェーライン攻撃を出すことができるのだ。

この時の攻撃の判定は、立ちDが中段、しゃがみDが下段になっているので、2択に迫ることができる。もちろん両方ともキャンセルがきくので、そのまま必殺技へつないでいこう。

マジ、ボロネタですまんす。



この技のあとは、キャンセルフェイント技が熱い!!

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| バスタースルー | ←or➡+C |
| ●特殊技 | |
| バックスピンキック | ➡+B |
| ワイルドアッパー | ↘+A |
| チャージキック | ダッシュ中➡+C |
| ●必殺技 | |
| バーンナックル☆ | ↓↙←+AorC |
| パワーウェイブ★ | ↓↘➡+A |
| ラウンドウェイブ★ | ↓↘➡+C |
| クラックシュート★ | ↓↙←+B |
| ファイヤーキック☆ | ↓↘➡+B |
| パッシングスウェー | ↓↘➡+D |
| ライジングタックル | ↓ため↑+A |
| ●超必殺技 | |
| パワーゲイザー★ | ↓↙←↙➡+BC |
| ●潜在能力 | |
| トリプルゲイザー | ↓↙←↙➡+C |

# 対CPU戦キャラ別攻略

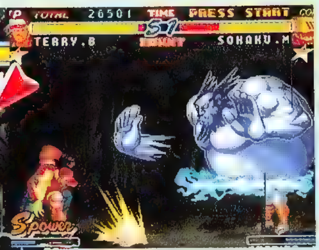
## ●パワーウェイブパターン対応キャラ

**リック、舞、双角、ボブ、マリー、フランコ、キム、タン、ローレンス、クラウザー**

対双角。憑依弾を出してくることがあるが、空振りした時や中途半端に当たった時は、ダッシュからのジャンプ攻撃で反撃できるのだ。

対ローレンス。ブラッディサーベルが届かない間合い（遠距離）でパワーウェイブを出すようにしよう。

他のキャラには、基本戦法通りでOK。




対双角。でぶ突っ張りでパワーウェイブを消されても…




スキにダッシュジャンプ攻撃から連続技を狙うことができるのだ

## ●待ちパターン対応キャラ

**テリー、アンディ、ダック、ビリー**

対テリー。待つ技は、ファイヤーキック、バーンナックル、パッシングスウェー。ファイヤーキック、バーンナックルはスキに連続技を決めることができる。パッシングスウェーに対しては、対スウェーライン上段攻撃→キャンセル必殺技を決めるか、戻ってくるところへ、ジャンプ攻撃からの連続技を決めるようにしよう。また、チャージキックを出してくることもあるので、ダッシュをしてきたら立ちガードしよう。

対アンディ。待つ技は、斬影拳、空破弾、激飛翔拳など。斬影拳は弱ならしゃがみAで反撃し、立ちB・立ちCとつないでいこう。強斬影拳ガード後はしゃがみCで反撃。疾風裏拳まで出してきた場合は、好きな連続技を叩きこもう。

対ダック。待つ技は、強ヘッドスピンアタックやブレイクストームなど。たまに跳び上がるコンビネーションなども出してくるので、見逃さないようにしよう。

対ビリー。待つ技は、遠距離立ちB。スキに少し歩いて立ちB×2・立ちCを決めよう。また、超火炎旋風棍を出してきたら、ライン移動からダッシュして対メインライン威力大攻撃を出し、そのまま連続技へつなごう。

一応投げパターンも通用するので試してみるといいぞ。

垂直ジャンプ攻撃（昇り）を出した時にライン移動をする時もあるので、その時はすぐに対スウェーライン攻撃を出して対処しよう。




対ボブ。この技を待って反撃するのもいいのだ!!




対ビリー。この技にスキがあるので覚えておこう！

## ●投げパターン対応キャラ

**香緋、ジョー、ギース、ホンフゥ、アルフレッド**

基本戦法通りで楽勝なのだ。

## ●その他のパターン

**崇秀、崇雷、山崎、チン**

対崇秀、崇雷（ジョーも）。これらのキャラに有効なのは、しゃがみB。この技を適度な距離（写真参照）で振っていると、ライン移動を誘うことができる（崇雷は天耳拳を出すこともある）。ライン移動された時の対処法はパワーウェイブパターンを参照してね。

対山崎。バックステップを使って端と端まで間合いを離し、そこから強バーンナックルを出していこう。するとサドマゾの出がかりをつぶせたり、避け攻撃と相打ち（気にしないこと）になったりすることが多い。ヒット、ガードに関わらず、すぐにバックステップを使って間合いを離し、繰り返し強バーンナックルを出していこう。強バーンナックルのあとはライジングタックルで拾うことができるが、その後余裕を持ってバックステップすることができないので、使うならフィニッシュの時だけにしよう。また、山崎には投げパターンも有効。

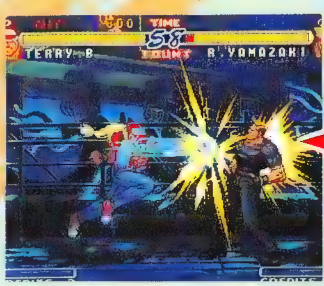
対チン。1～3面に出てくるキャラ同様、ジャンプ攻撃→連続技パターンが有効。



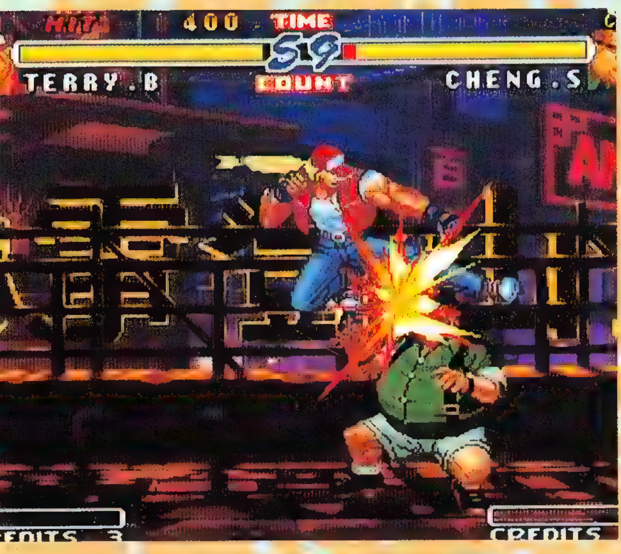

対崇雷。この辺でしゃがみBを振っていると、ライン移動を誘える




対山崎。このくらいの位置から強バーンナックルを出すと…




このように食らってくれることが多いのだ




対チン。跳びこみからの連続技を狙っているだけでいいっす



# 飛翔拳パターンと待ち&投げが有効！超裂破弾のけずりもOK!?

# アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士 鷹

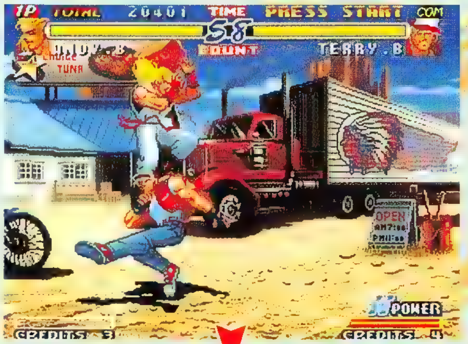
## 対CPU戦基本戦法

### ●飛翔拳パターン

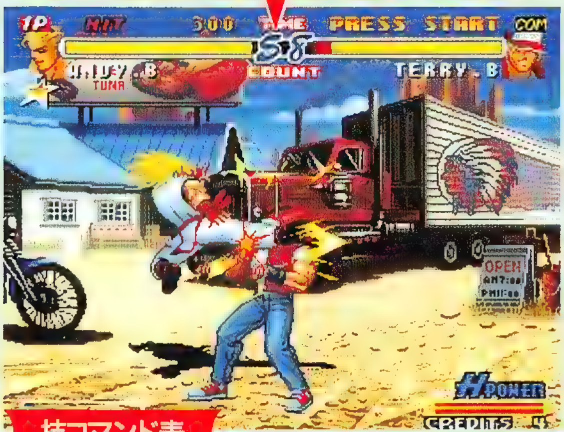
中～遠距離の間合いで飛翔拳を連発して撃っていくパターンであり、ほとんどのキャラに有効なのである。このあとCPUは、何かしようとして食らい続けたり、スウェーラインへ移動したりするのだ。

スウェーラインへ移動したあとは、決まってダッシュから対メインライン攻撃を出してくる。対メインライン攻撃の対処法は、対スウェーライン上段攻撃（立ちD）→キャンセル必殺技か、ジャンプで回避しつつ、そのままジャンプCをヒットさせて連続技を狙っていくかの2通り。

ジャンプで回避する場合は、気持ち引きつけてからジャンプするのがグッドタイミングなのだ。また、相手との間合いによって、垂直と後方を使い分けることも重要なので注意。ジャンプCをヒットさせたあとは、間合いが近いなら、①しゃがみB×2・↘+C→キャンセル空破弾or超裂破弾、②↘+A・立ちC・立ちC→強斬影拳or男打弾。間合いが遠いなら、①遠距離立ちB×1～2→キャンセル飛翔拳、②避け攻撃→キャンセル強斬影拳or男打弾。距離によって使い分けよう。



飛翔拳でライン移動を誘い、対メインライン攻撃をジャンプで回避しつつ…



そのままジャンプCをヒットさせて連続技を狙おう

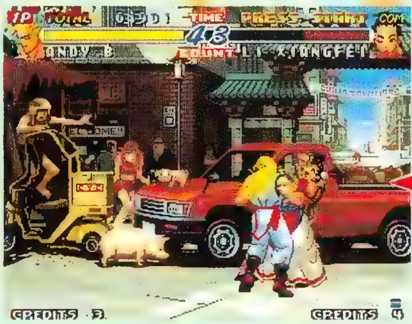
### ●待ちパターン

画面端でガードをかためて、相手が出す技のスキに連続技を決めていくパターン。待つ技はキャラ別攻略の方を参照してくだされ。

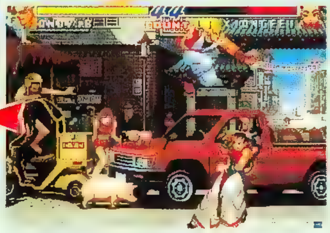
### ●投げパターン

まずは中間距離からジャンプAorB（昇り）で跳びこみ、着地と同時に投げてしまおう。

投げたあとはすぐに斬影拳を使って密着し、起き上がる直前に、垂直ジャンプAorB（昇り）を出して着地と同時に投げを決める。投げたあとは、また斬影拳…。これを繰り返すパターン。相手がKO寸前で、こちらのパワーゲージがたまっているなら、超裂破弾を使ってけずりを試みてもいいのだ。

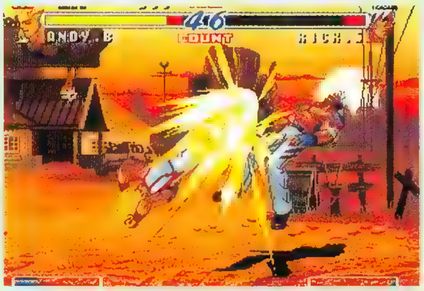


着地と同時に投げてしまおう



起き上がる直前に垂直ジャンプAorBを出して…

※最初の1～3面くらいまでは、紹介したパターンが通用しないといっていいので、ジャンプ攻撃からの連続技を狙って倒そう。もちろん超裂破弾を連発して出しているだけでも勝ててしまう（けずりでKOしてもOK）ので、アルフレッドとご対面したいなら前半戦でポイントを稼いでおくといいのだ。パワーゲージがないならCPUに体力を減らしてもらおう！



前半の面でアルフレッドポイントを稼ぐといいのだ

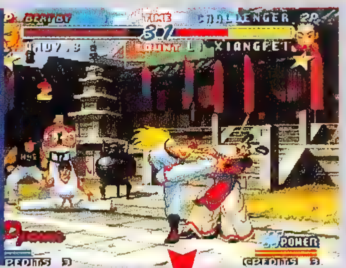
## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 内股（うちまた） | ←or→+C |
| **●特殊技** | |
| 浴びせ蹴り（あびせげり） | →+B |
| 上げ面（あげつら） | ↘+A |
| **●必殺技** | |
| 斬影拳（ざんえいけん） | ↙→+AorC |
| 疾風裏拳（しっぷううらけん） | 強斬影拳～↙→+C |
| 飛翔拳（ひしょうけん）★ | ↓↙←+A |
| 激飛翔拳（げきひしょうけん）★ | ↓↙←+C |
| 昇龍弾（しょうりゅうだん）☆ | →↓↘+C |
| 空破弾（くうはだん）☆ | ↙↓↘→+B |
| 幻影不知火（げんえいしらぬい） | 空中で↓↙←+D |
| **●超必殺技** | |
| 超裂破弾（ちょうれっぱだん） | ↓↙←↙→+BC |
| **●潜在能力** | |
| 男打弾（だんだだん）★ | ↓↙←↙→+C～C連打 |

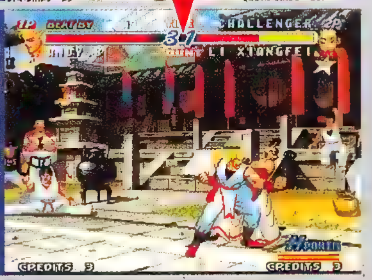
## おまけ情報

男打弾は、強攻撃からしかつながらないと書いてしまったのですが、実は、弱攻撃からでもつながることが分かりました。調べが甘々でマジすまんす。

使用頻度の高い遠距離立ちB×2などからつなげていくといいでしょう。キャンセルは遅いと駄目なので、注意してくださいな。



実は強攻撃以外でも（写真は立ちB・立ちB）



キャンセル男打弾をつなぐことができる。シラベアマクテゴメンー

# 対CPU戦キャラ別攻略

## ●飛翔拳パターン対応キャラ

リック、テリー、舞、双角、ボブ、マリー、フランコ、キム、ビリー、タン、ローレンス、クラウザー

対舞。待ちパターンも実は有効。待つ技は、必殺忍蜂、ムササビの舞、龍炎舞など。反撃方法は、立ちB×2・立ちorしゃがみCがいいのだ。また、体力ゲージが半分以下になると、超必殺忍蜂を出してくることもある。この技をガードしたあとは、お好きな連続技を決めるといいのだ。

対双角。憑依弾が怖いので、遠距離から飛翔拳を放つといい。憑依弾が空振りしたり、中途半端にヒットした場合は、ダッシュジャンプCから連続技を狙うことができるのだ。

対ボブ。このキャラにも待ちパターンが有効。コンビネーションから対空技を出してくることがあるのだが、スキが大きいので、↘+Aからの連続技で大ダメージを狙うことができるのだ。

対ビリー。体力が半分以下になったら、超火炎旋風棍を出してくることがあるので、待ってみてもいいぞ。対処法は、超火炎旋風棍が出たのを見たらすぐにライン移動をし、ダッシュからCを出して、そのまま立ちB×2・立ちorしゃがみCへつないでいこう。

対クラウザー。飛翔拳は届く範囲で撃たないと、ブリッツボールを食らってしまうことがあるので注意。また、カイザーウェイブをためはじめたら最後までためるので、強斬影拳やジャンプ攻撃からの連続技を狙おう。



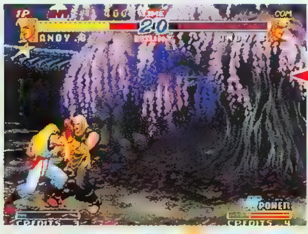
超火炎旋風棍には、ラインからの攻撃を決めよう

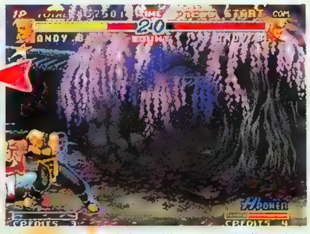
## ●待ちパターン対応キャラ

アンディ、ダック

対アンディ。待つ技は、斬影拳・空破弾など。斬影拳ガード後は、弱ならしゃがみA・立ちB・立ちorしゃがみC、強ならしゃがみCなどで反撃しよう。疾風裏拳まで出してきた場合は、↘+Aからの連続技など、威力の大きいモノを決めよう。空破弾ガード後は、しゃがみB×2・↘+C→キャンセル空破弾or超裂破弾を決めるといいのだ。ちなみに飛翔拳パターンも通じます。

対ダック。待つ技は、強ヘッドスピンアタック、ブレイクストームなど、スキが大きいので反撃は結構ラクかな。


↘+Aなどから、強力な連続技を決めていこう


対アンディ。強斬影拳～疾風裏拳をガードしたあとは…

## ●投げパターン対応キャラ

香緋、ジョー、ギース、ホンフゥ、山崎

対香緋。飛翔拳を中～遠距離から連発しているだけでも結構イケるのだ。

対ギース。近寄ってくるのを待って、避け攻撃を出していくパターンでもいい。もちろん避け攻撃ヒット後は、キャンセル強斬影拳～疾風裏拳までつないでいこう。

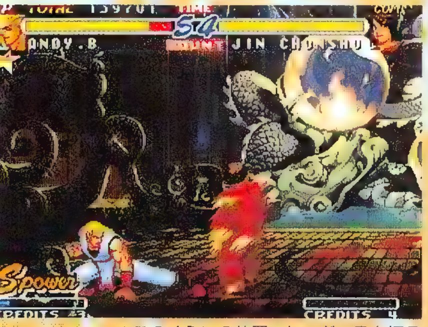


対ギース。〝近寄ってきたら避け攻撃〟といった戦法も有効

## ●その他のパターン

崇秀、崇雷、チン、アルフレッド

対崇秀、崇雷。しゃがみBをギリギリ届かない位置で振っていると、ライン移動を誘うことができる。スウェーラインにいるキャラの対処法は、基本戦法の飛翔拳パターンを参照してね。



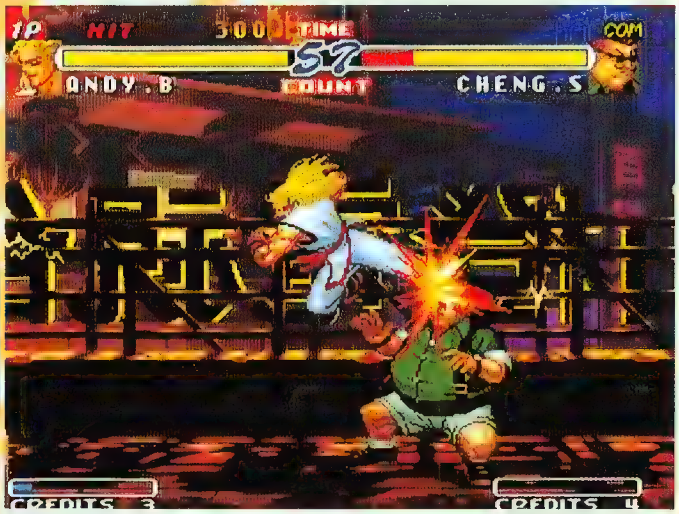
このくらいの位置でしゃがみBを振ると、ライン移動を誘える

対チン。ジャンプ攻撃から連続技を狙うだけで勝てるぞ。

対アルフレッド。遠距離から強斬影拳→バックステップ→強斬影拳…と繰り返すだけでOK。避け攻撃などを出そうとして食らってくれるぞ。ヒット後は、疾風裏拳までつなごう。また、飛翔拳を連発するだけでも勝てるぞ。



対アルフレッド。遠距離から斬影拳を出していればOK!



対チン。ジャンプ攻撃から連続技を狙っていれば勝てるのね



# ダッシュ遠距離立ちCとスラッシュキックが強力！CPU戦は楽勝だぜ〜!!

# ジョー・ヒガシ

攻略／DSP―たろりん

## 対CPU戦基本戦法

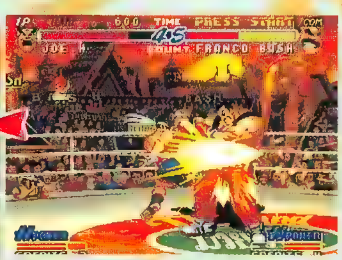
### ●ダッシュ蹴りパターン

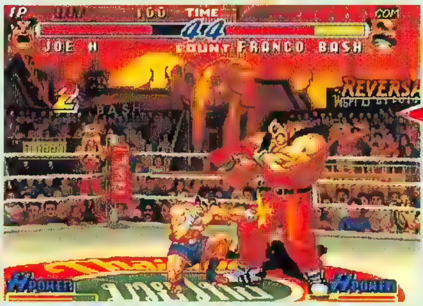
ダッシュ遠距離立ちCの先端を当てるパターン。CPUは滅多にこの技をガードしないので、おもしろいようにダメージを与えられる。気絶させやすいのもポイントだ。最初の遠距離立ちCは遠めからダッシュして、先端を当てる感じで出す。1度相手に当てたら（ガードされてもOK）、あとはダッシュ遠距離立ちCを繰り返すだけだ。もし遠距離立ちCが空振りしてしまったらいったんバックステップで間合いを離し、あらためてダッシュ遠距離立ちCを出すチャンスをうかがおう。


CPUはまずガードしません。気絶させるまで蹴り続けるべし

### ●スラッシュパターン

弱スラッシュキックを当てたあと、相手の着地にしゃがみAを重ねると高い確率でヒットする。よって、しゃがみA→キャンセル弱スラッシュキックを繰り返すだけでKOまで持っていくことができる。最初に弱スラッシュキックを当てるまではガードをかためて待つ。そして、CPUがスキの大きな技を出した時に、しゃがみA→キャンセル弱スラッシュキックで反撃してパターンに持っていこう。間合いが遠い場合は、遠距離立ちB→キャンセル弱スラッシュキックにしよう。


弱スラッシュキックで相手をふっ飛ばしたら、その着地に…


しゃがみAを重ねるとヒット。また弱スラッシュキックが確定

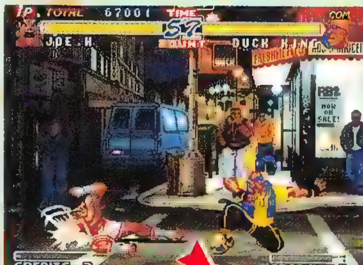
### ●スライディングパターン

スライディングで相手のジャンプやライン移動を誘うパターン。誘えるまでひたすらスライディングを連発しよう。

ジャンプを誘えた場合、相手のジャンプ攻撃はまず当たらないので、着地のスキに連続技を決められる。

ライン移動を誘えた場合、垂直ジャンプで相手の対メインライン攻撃をかわし、ジャンプCから連続技を決めよう。

いずれの場合も、連続技の最後を弱スラッシュキックにすれば、スラッシュパターンに移行することができる。


スライディングはほとんど反撃されない。ひたすら連発しよう


そうすると、ライン移動やジャンプを誘うことができるぞ

### ●投げパターン

ジャンプAを空振りしながら接近し、着地と同時に相手を投げるパターン。

使う投げ技は膝地獄がオススメ。ジョースペシャルは追加技なしだと威力が小さいし、追加技を出すと相手がダウン回避をするのでパターンが崩れやすくなる。

## 技コマンド表

| ●投げ技 | |
|---|---|
| ジョースペシャル | ←or→+C |
| 膝地獄 | ↘+C |
| ●特殊技 | |
| スライディング | ↘+B |
| ハイキック | ←+B |
| 炎の指先 | 相手ダウン時↓+C |
| ●必殺技 | |
| スラッシュキック | ↙→+BorC |
| 黄金のカカト★ | ↓↙←+B |
| タイガーキック☆ | →↓↘+B |
| 爆裂拳★ | A連打 |
| 爆裂フック | 爆裂拳〜↓↘→+A |
| 爆裂アッパー | 爆裂拳〜↓↘→+C |
| ハリケーンアッパー★ | ←↙↓↘→+A |
| 爆裂ハリケーン★ | ←↙↓↘→+C |
| ●超必殺技 | |
| スクリューアッパー | →←↙↓↘+BC |
| ●潜在能力 | |
| サンダーファイヤー | →←↙↓↘+CorD |

## おまけ情報

ニュースの時間です。

投げ技のジョースペシャルの2段目の蹴りとレバー↓の追加技は、なぜかパワーゲージがたまります。

爆裂アッパーは、ガードされても反撃を受けません。続けて避け攻撃やサンダーファイヤーを出すと、相手の反撃をつぶせます。

連続技の続報。ダッシュ遠距離立ちC→遠距離立ちB・立ちC→キャンセル爆裂拳→爆裂アッパー→弱スラッシュキック。ダッシュ遠距離立ちCは近めで出しましょう。最後のスラッシュキックは、画面端以外では届きません。

避け攻撃→キャンセルサンダーファイヤーは、避け攻撃の先端を当てた場合、サンダーファイヤーをCボタンで出すとつながりませんが、Dボタンで出せばつながります。

ニュースをお伝えしました。


このぐらいの間合いで立ちCが当たれば、立ちBにつながる

# 対CPU戦キャラ別攻略

## ●ダッシュ蹴りパターン対応キャラ

### リック、崇秀、崇雷、ローレンス

崇秀と崇雷はダッシュ遠距離立ちCに反応してライン移動することがある。その場合、垂直ジャンプで対メインライン攻撃をかわし、垂直ジャンプC→遠距離立ちA・立ちC→キャンセル弱スラッシュキックの連続技を決めよう。このあとはスラッシュパターンに持ちこむことができるぞ。

リック、ローレンスも、確率は低いがライン移動をすることがあるので、同様に対処していこう。

## ●スラッシュパターン対応キャラ

### テリー、アンディ、ジョー、舞、ギース、ボブ、フランコ、キム

パターンに持っていくまでの過程を、キャラ別に解説していこう。

舞以外のキャラには、ガードをかためて待つ。

テリーはファイヤーキックのガード後、バーンナックルの空振り後に反撃していこう。中段のチャージキックはガードするのが難しいが、反応できるならば立ちガードしよう。

アンディは空破弾、強斬影拳→疾風裏拳、跳び上がるコンビネーションが狙い目。

ジョーはスラッシュキックを待てばいい。

ギースは➡＋Aを立ちガードし、しゃがみA→キャンセル弱スラッシュキック。

ボブは、待っているとコンビネーションからモンキーダンスを出してくるので、着地のスキに反撃しよう。デンジャラスウルフも立ちガードして反撃だ。

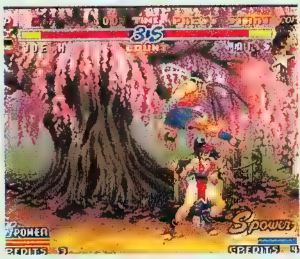
フランコはゴールデンボンバーか、ガッツダンクを待つ。

キムはネリチャギか、飛翔脚→追加技を待つ。ゲージがたまっていたら、半月斬に対してタイガーキックをブレイクショットで出して反撃してもいいぞ。

舞はジャンプ攻撃を食らうことが多いので、ジャンプCから連続技を決めればいい。小ジャンプ攻撃は返されやすいので、必ず通常ジャンプで跳びこもう。



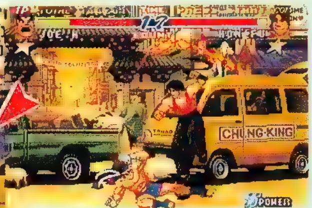
少し待っていればすぐに出してくる。チャージキックには注意


ジャンプ攻撃で落としにきたら、空中ガードすればOK

## ●スライディングパターン対応キャラ

### ホンフゥ、マリー、ダック、アルフレッド

ホンフゥが弱制空烈火棍を出してきたら、着地のスキに投げ。強制空烈火棍やジャンプをしてきたら、着地のスキに威力の大きい連続技を決めていこう。



制空烈火棍を出されても、このように空振りさせられるので…



着地のスキに反撃。弱制空烈火棍の時は投げを決めるべし

マリー、ダックは特に問題なし。必殺技を空振りしたら連続技。アルフレッドもよく対空必殺技を空振りするので、反撃しよう。ブレイクショットで出してきても空振りに終わるので安心だ。



アルフレッドのブレイクショットもこのように空振りするぞ

## ●投げパターン対応キャラ

### 香緋、双角、山崎、チン、タン

香緋には、遠めの間合いからジャンプしないと、天崩山で落とされる可能性があるので注意しよう。

山崎は、起き上がり時にリバーサルでサドマゾを出すことがある。その場合、投げを決めてもいいが、しゃがみB→キャンセル弱スラッシュキックを決めてスラッシュパターンに持っていくことも可能だ。直接スクリューアッパーを当てることもできるぞ。

双角、チン、タンは問題なし。双角はまれにリバーサルでいかづちを出すことがあるが、攻撃判定が出る前に投げることができるぞ。



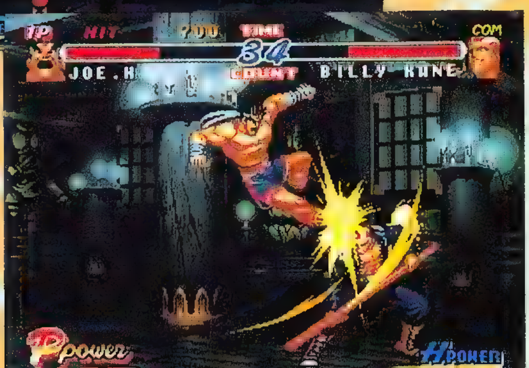
サドマゾを出したらしゃがみBから連続技を入れられるぞ

## ●その他のパターン

### ビリー、クラウザー

ビリーは黄金のカカトをよく食らう。スタート時ぐらいの間合いで、黄金のカカトを出していこう。一度当てたあとはガードをかため、ビリーの技をガードしてからもう一度黄金のカカトを出すとおもしろいように当たるぞ。

クラウザーには間合いを離して待ち、近づいてきたら少しダッシュしてからタイガーキックを出すとよく当たる。ヒットしたらまた間合いを離して繰り返そう。



黄金のカカトに反応して三節棍を出してくるが、つぶせるのだ

# 移動が誘える花蝶扇 待ち&投げも有効よ！ CPU戦は楽勝ね!!



# 不知火 舞

攻略／修羅騎士 鷹

## 対CPU戦基本戦法

### ●ジャンプ攻撃パターン

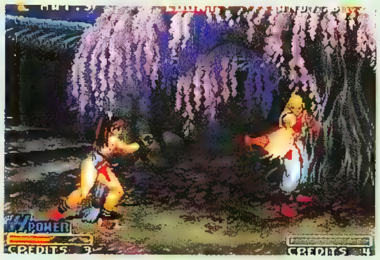
ジャンプ攻撃から連続技を狙っていくパターンで、最初の1～3面くらいまで有効。

決める連続技は、小or通常ジャンプC→しゃがみA×数発・立ちB・↘+C→キャンセル小夜千鳥。ダウンを奪ったあとは、起き上がりにジャンプ攻撃を重ねるように出していこう。相手がKO寸前の時は、しゃがみA×数発・しゃがみC→キャンセル超必殺忍蜂にかえて、アルフレッドと御対面するためのポイントを稼いでおくといいのだ。

### ●花蝶扇パターン

中間距離～画面端と端くらいの間合いで花蝶扇を出して、ライン移動を誘うパターン。花蝶扇は、CPUがライン移動するまで、連続で出していっていいのだ。

CPUはライン移動後、こちらに向かってダッシュしてから対メインライン攻撃を出してくるので、対スウェーライン攻撃で迎え撃つか、ジャンプで回避しつつそのままジャンプCから連続技を狙っていくといいぞ。ジャンプは、相手との距離に応じて、前方（遠い場合）、垂直、後方（近い場合）を使い分けるようにしよう。

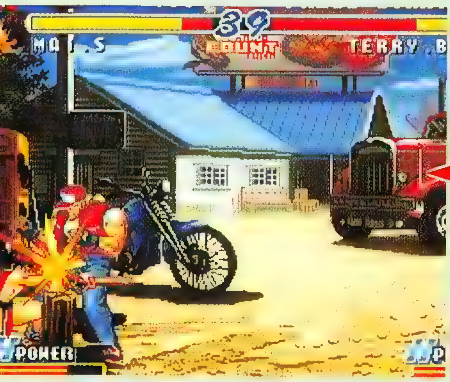


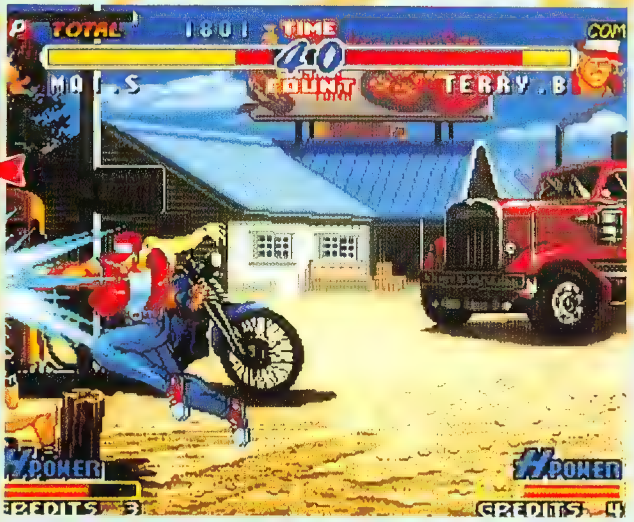
中～遠距離から花蝶扇を撃ってライン移動を誘おう

花蝶扇をガードし続けるようなら、タイミングを遅らせて次の花蝶扇を放っていくといいぞ。また、相手に接近されてしまったら、バックステップや三角跳びを使って間合いを離すようにしよう。

### ●待ちパターン

画面端でガードをかためておいて、相手の出す技のスキに連続技を決めていくパターンがコレ。何の技を待つかは、キャラ別攻略を参照してね。







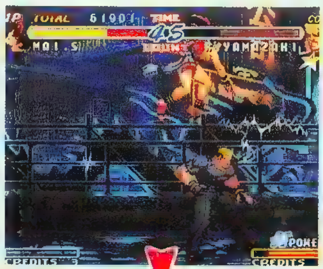
待ちパターン。必殺技などのスキに…

反撃していこう。もちろん連続技を決めるべし

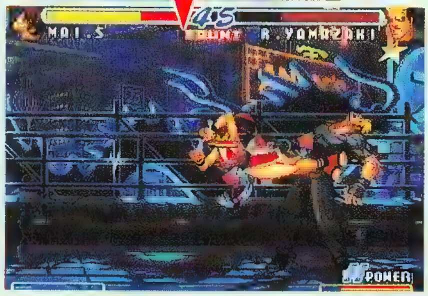
### ●投げちゃえパターン

中間距離からジャンプA or B（昇り）を出し、着地と同時に投げてしまうパターンなのだ。投げが決まったあとは、すぐにダッシュして相手に密着し、相手が起き上がる直前に垂直ジャンプA or B（昇り）を出して、着地したら投げる。あとはコレをひたすら繰り返していけばOKなのだ。

ライン移動される場合もあるので、その際は対スウェーライン攻撃やジャンプを使って対処しよう。



相手が起き上がる寸前に垂直ジャンプ攻撃（昇り）。そして…





着地と同時に投げを決めよう

## 技コマンド表

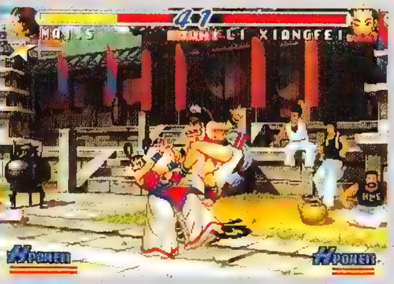
| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 風車崩し・改 | ←or→+C |
| 夢桜・改 | 空中で↙or↓or↘+C |
| **●特殊技** | |
| 跳ね蹴り | ダウン中C |
| 三角跳び | 空中の画面端で↗ |
| 龍の舞 | ←+A |
| **●必殺技** | |
| 花蝶扇★ | ↓↘→+A |
| 龍炎舞★ | ↓↙←+A |
| 小夜千鳥☆ | ↓↙←+C |
| 必殺忍蜂★ | ←↙↓↘→+C |
| ムササビの舞 | 空中で↓+AB |
| **●超必殺技** | |
| 超必殺忍蜂 | →←↙↓↘+BC |
| **●潜在能力** | |
| 花嵐 | →←↙↓↘+C（ため可） |

## おまけ情報

●ダッシュ攻撃の中に、避け攻撃をつぶすことのできる遠距離立ちAも混ぜようと前号で述べたんだけど、この遠距離立ちAが当たっていれば、立ちB・↘+Cまでつないでいくことができるので、覚えておくといいのだ。

●画面端（自分位置が端）で投げを決めたあとは、すぐにスウェーラインへ移動をしてみよう。そして、相手の起き上がりに合わせてダッシュから画面端へ移動し、そこから対メインライン威力大攻撃を重ねると、相手が端にいるはずなのに、ガード方向が逆（裏まわり）になるのだ。

また、画面中央で投げを決めた場合も、そのあとのスウェーラインからのダッシュの距離によって、対メインライン威力大攻撃を表か裏か分からなくさせることもできるぞ。





投げのあとは、一応だけど2択を迫ることが可能

# 対CPU戦キャラ別攻略

## ●花蝶扇パターン対応キャラ

**リック、舞、双角、マリー、フランコ、山崎、崇秀、崇雷、ビリー、タン、ローレンス**

対双角。花蝶扇に対して憑依弾を出してくることがあるが、遠い間合いで撃っていれば空振りする（悪くても相打ちになる）ので、スキにダッシュジャンプから連続技を狙うことができるのだ。

対山崎。スウェーラインがないので、ひたすら花蝶扇を撃ち続けていこう。たまに、蛇使いなどを出そうとして食らってくれることがあるのだ。しかし、倍返しで返してくることもあるので、1発1発、様子を見ながら撃っていこう。山崎には、投げちゃえパターンも有効なのだ。

対マリー。画面端に追いこまれた時は、待ちパターンへ切りかえてもいいのだ。待つ技は、最後に蹴り上げるコンビネーション、ストレートスライサー、M.スナッチャーなど。いずれもスキに連続技を決めていこう。

対ビリー。間合いが近いと三節棍中段打ちを食らってしまうので、このキャラに対しては、画面端と端くらいまで間合いを離して花蝶扇を撃っていこう。

対秦兄弟。花蝶扇のかわりにしゃがみBを使ってライン移動を誘うこともできる（写真参照）。つーか、相手が潜在能力を出せる状態なら、花蝶扇に合わせて放ってくることがあるので、しゃがみBを使った方が安全。



対ビリー。三節棍中段打ちが届かない距離で花蝶扇を撃っていこう



対マリー。これらの技を待って反撃する手も有効なのだ



対崇雷。このくらいの位置でしゃがみBを出すと、ライン移動を誘えるよ

## ●待ちパターン対応キャラ

**テリー、アンディ、ボブ、キム、ダック**

対テリー。待つ技はファイヤーキック、バーンナックル、パッシングスウェー。ファイヤーキック、バーンナックルに対しては、スキにしゃがみAで反撃し、そのまま連続技へ持っていこう。パッシングスウェーには、すぐに対スウェーライン上段攻撃→キャンセル必殺技を決めるか、ジャンプで回避しつつ、そのままジャンプCから連続技。

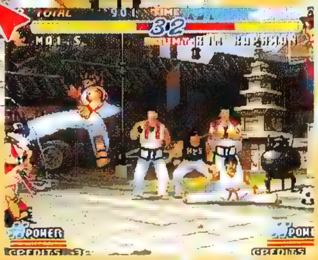
対アンディ。待つ技は斬影拳、空破弾、激飛翔拳など。空破弾と激飛翔拳への反撃はスキが大きいので簡単だが、斬影拳は弱と強で反撃方法が異なるので注意しよう。弱はしゃがみAからの連続技を決め、強に対してはしゃがみCで反撃するのが安定。疾風裏拳まで出してきた場合は、しゃがみAからの連続技を決めることができるぞ。

対ボブ。待つ技は、ローリングタートル、単発やコンビネーションからのモンキーダンス。ローリングタートルは、食いこんでいればしゃがみAで反撃できる。モンキーダンスはスキが大きいので、好きな連続技を決めよう。体力が赤くなるとデンジャラスウルフ（中段）を出してくることもあるので注意しよう。ガードできれば楽に反撃できるぞ。

対キム。待つ技は→+B（中段）と半月斬。→+Bガード後はしゃがみAで反撃。半月斬は近い位置でガードした場合はしゃがみA、少し離れた位置でガードした場合は立ちBで反撃しよう。

対ダック。待つ技は強ヘッドスピンアタック、ブレイクストーム、跳び上がるコンビネーションなど。いずれもしゃがみAで反撃できるのだ。



対キム。ネリチャギは中段だが、ガードさえすれば…連続技を決めることができるのだ

## ●投げちゃえパターン対応キャラ

**香緋、ジョー、ギース、ホンフゥ、クラウザー、アルフレッド**

対香緋。垂直ジャンプ攻撃（昇り）の際、各種対空技を出してくることがあるのだが、大体が空振りしてくれる。さらに、そのスキにしゃがみAからの連続技を決めることができるのだ。

対クラウザー。背が高いので、早めに垂直ジャンプ攻撃（昇り）を出して、攻撃を当てないようにしよう。また、ライン移動をされたら、素早く対スウェーライン攻撃を出すようにしよう。

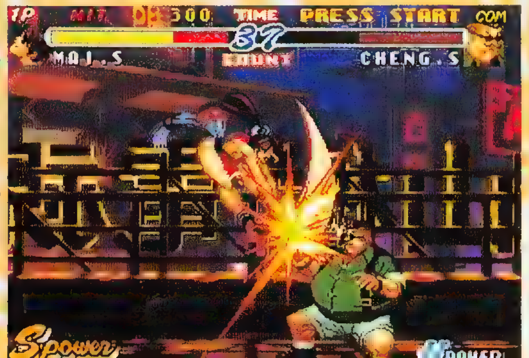


対香緋。このあと、着地後に連続技を決めることができる

## ●その他のパターン

**チン**

チンに対しては、ジャンプ攻撃から連続技を狙っているだけで勝つことができるのだ。



対チン。ひたすらジャンプ攻撃からの連続技を狙っていこう



# 誘いの手段は烈風拳&しゃがみB！空振り投げも使えるぞ

# ギース・ハワード

攻略／ジェイケイ

## 対CPU戦基本戦法

### ●しゃがみBで誘って連続技パターン

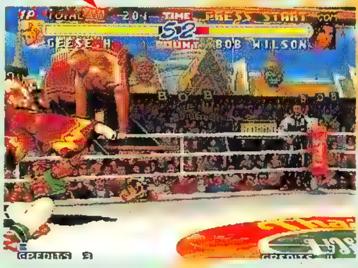
画面端でしゃがみガードして待ち、相手が近づいてきたところをしゃがみBで牽制していると、相手はそのうちライン移動→ダッシュ→対メインライン攻撃を仕かけてくる。対メインライン攻撃を後ろ小ジャンプCでつぶしたあと、しゃがみB・しゃがみB・しゃがみC（以下、屈BBC）まで決めてやろう。

牽制のしゃがみBは、一発出したら相手の様子を見て、ライン移動しないようなら再び出していくのがコツ。ギリギリしゃがみBが届かない間合い（少し遠くてもOK）で出していこう。

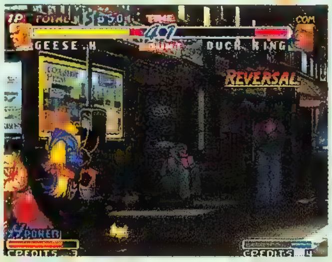
屈BBCを決めたあとは、相手の起き上がり方に注目。グランドスウェーをした場合は、そのあとダッシュ→対メインライン攻撃を仕かけてくるので、再び後ろ小ジャンプCからの連続技を決められるぞ。普通に起き上がった場合は直後に攻撃してくることが多いので、近づいてくるまでガードをかためておこう。




連発しない程度にしゃがみBを出して牽制。相手がライン移動したら…




対メインライン攻撃に後ろ小ジャンプCを合わせて連続技を決めよう




CPUはリバーサルが大好き。ひとまずガードして様子を見た方が無難だ

### ●烈風拳パターン

中間〜遠距離（開始直後程度から画面端と端までOK）からの烈風拳連発でライン移動→ダッシュ→対メインライン攻撃を誘い、それを小ジャンプで回避しつつジャンプCからの連続技を決めていくのがこのパターンだ。

烈風拳は試合開始直後に撃ってしまって大丈夫。パターンが崩れて接近されたら、バックステップで間合いを離してから烈風拳を撃つか、いったんガードして待つといい。ガードをかためた場合は、スキの大きい技をガード後に反撃したり、相手の技（おもにCボタン系の通常技）をガードして間合いが離れたところで烈風拳を撃ったりしよう。

小ジャンプの方向は、相手がライン移動した間合いが中間距離なら垂直、近かったら後ろ、遠かったら前方。着地後につなぐ技は、間合いが近い時は屈BBC、遠い時はしゃがみCだ。どちらもヒット後は雷鳴轟波投げで追撃しよう。相手を画面端に投げた時以外は、すぐに烈風拳を出せばスムーズにパターンを繰り返せるぞ。




中間〜遠距離からの烈風拳でライン移動を誘ったら…




やはり小ジャンプC＋連続技の出番。ジャンプ方向の使いわけが重要だ

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 虎殺投げ | ←or→＋C |
| 絶命人中打ち | 虎殺投げ〜→↘↓＋C |
| 虎殺掌 | ↘＋C |
| **●特殊技** | |
| 飛燕失脚 | →＋A |
| 昇天明星打ち | ↘＋A |
| 雷光回し蹴り | ←＋B |
| **●必殺技** | |
| 烈風拳☆ | ↓↙←＋A |
| ダブル烈風拳☆ | ↓↙←＋C |
| 上段当て身投げ | ←↙↓↘→＋B |
| 裏雲隠し | ←↙↓↘→＋C |
| 下段当て身打ち | ←↙↓↘→＋A |
| 雷鳴豪波投げ | 相手ダウン時↓＋C |
| 真空投げ | 接近して1回転＋A |
| **●超必殺技** | |
| レイジングストーム | →←↙↓↘＋BC |
| **●潜在能力** | |
| 羅生門 | 接近して1回転＋C |
| デッドリーレイブ★ | →↘↓↙←→＋A〜A・A・B・B・B・C・C・C・↓↙←＋C |

## おまけ情報

①“→＋Aは、起き上がりに終わり際を重ねるとガード不能になる”という現象は先月号で掲載済みだが、起き上がりに重ねなくても終わり際を当てられる方法があったので紹介。それは、立ちガード状態だと上半身より足元の方が前に出ているキャラ（アンディ、ギース、ホンフウ）に対して、ギリギリ届く間合いから→＋Aを出すというもの。足元に→＋Aの終わり際が当たるのだ。間合い調節が難しいので実戦的ではないけどね。

②今回は対CPU戦ということで点数に注目してみたところ、かなり謎な事実が発覚した。烈風拳が400点、近距離でのダブル烈風拳が400点×2なのに対し、完成版のデカいダブル烈風拳は300点なのだ。グレードアップして与えるダメージも増えているのに、なぜか点数は安くなる…謎だ。




間合い調節がシビア。CPUがまれにやってくるんだけどね

# 対CPU戦キャラ別攻略

## ●しゃがみBで誘って連続技パターン

**対応キャラ**
リック、ジョー、ボブ、マリー、崇秀、崇雷、ダック

崇雷はしゃがみBに反応して帝王天耳拳を空振りすることがある。弱にはしゃがみCを、強には連続技を決めよう。

## ●烈風拳パターン

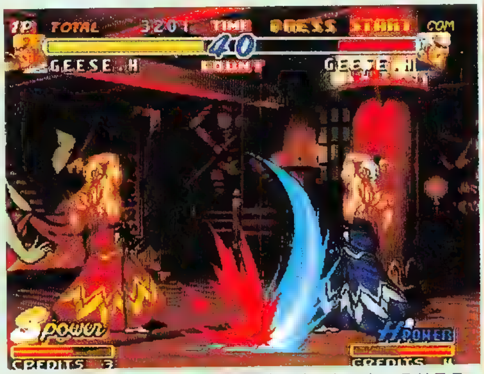
**対応キャラ**
テリー、ギース、フランコ、キム、タン、ローレンス

①ガードしたあとに反撃できる技。②反撃に使う技。③注意点。以上の順で解説していこう。何も書いてない場合は基本戦法通りでOKだ。

テリー…①バーンナックル&ファイヤーキック（空振り時も反撃可能）。②屈BBC。③烈風拳ガード後にブレイクショットバーンナックルを出すことがあるので、相手がHパワー以上の時に中間距離で烈風拳を撃ったら、いったん様子を見るようにすること。


烈風拳を連発しようとすると食らうので注意だ（ガードはできる）

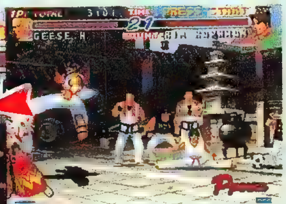
ギース…③間合いが遠いと、烈風拳にダブル烈風拳を合わせてくる。遠い時は中間距離まで近づいてくるのを待とう。

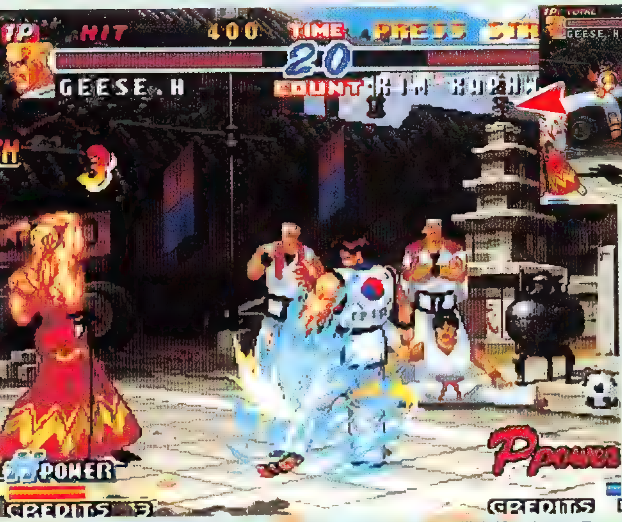

このぐらいの間合いなら、W烈風拳を出されてもつぶせるぞ

キム…①コンビネーションの➡＋B（中段）。②しゃがみA・立ちC→キャンセル烈風拳。③半月斬をガードしたあとにしゃがみC→キャンセル烈風拳を出してパターンに持ちこむのもいい。

タン…①強箭疾歩。②屈BBC。③多少間合いが近くても烈風拳を出していこう。

ローレンス…①近距離立ちC・C・C。②しゃがみC。③烈風拳とブラッディサーベルが相打ちになっても、気にせず烈風拳を連発しよう。


コンビネーションの➡＋Bは中段。キッチリ立ちガードして…


連続技で反撃しよう。このあとはすぐに烈風拳を撃つといいぞ

## ●その他のパターン

香緋、アンディ、舞、双角、ホンフゥ、山崎、ビリー、チン、クラウザー、アルフレッド

香緋、ホンフゥ、ビリー、クラウザー、アルフレッドに対しては、前方ジャンプ昇りAを空振りして着地で投げ技（虎殺掌か真空投げがいい）を決めるパターンが有効。最初は開始直後より少し近い間合いから跳びこんで狙おう。ライン移動で逃げられることもあるが、すぐに垂直ジャンプすれば対メインライン攻撃をかわすことが可能。昇りでジャンプAを出しておき、着地で投げを狙えばOKなのだ。


ジャンプA（BでもOK）を空振りすると、CPUはかたまるので…


着地で投げることができる。俗にいうスカし投げってやつですな

投げたあとは、間合いを調節して相手が起き上がる少し前にジャンプすれば、繰り返しパターンにはめられるぞ。

ビリーは超火炎旋風棍を多用するので、相手が超必殺技を使える状態になったらガードをかためた方が無難（すでにパターンへ持ちこんでいる時は続行して大丈夫）。超火炎旋風棍を出したら、ライン移動→ダッシュ→対メインライン威力大攻撃でダウンを奪ってパターンに持ちこもう。

アンディに対しては、画面端でスキの大きい技を待ち、ガード後に反撃していこう。斬影拳にはしゃがみA・立ちC→キャンセル烈風拳、激飛翔拳にはしゃがみC、空破弾や➡＋B・↗＋C（空振り）には屈BBCで反撃できるぞ。

舞にも画面端で待ち。ムササビの舞（立ちガードすること）や必殺忍蜂に屈BBC、龍炎舞（近い時のみ）や小夜千鳥（ガード or 空振り）にしゃがみCで反撃しよう。

双角に対しては、中間～遠距離からのダブル烈風拳連発が有効。ライン移動からダッシュしてきた時は、タイミングに余裕があれば垂直小ジャンプからの連続技、無理があるようなら対スウェーライン上段攻撃→キャンセルダブル烈風拳を狙おう。画面端に追いつめられたら、しゃがみCの先端を当てるように出し、ダウンさせたら起き上がりにダブル烈風拳を重ねるといいぞ。

山崎に対しては、中間～遠距離で烈風拳を連発しよう。蛇使い・中段でつぶされても気にせず連発だ。間合いが近い時は、蛇使い・下段をガード後に烈風拳を撃つべし。

チンには中間～遠距離からのダブル烈風拳連発が有効。間合いが近い時はコンビネーションを待ち、ガード後にしゃがみCで反撃しよう。


チンのコンビネーションはスキが大きい。しゃがみCで反撃しよう



# 下段避け攻撃万歳！ガードできないCPUにキャンセル邪棍舞を決めろ!!

# 望月双角（もちづきそうかく）

攻略／ジェイケイ

## 対CPU戦最強戦法

**●避け攻撃→キャンセル必殺技パターン**

双角の避け攻撃は下段技で、CPUは避け攻撃をガードする際に必ず立ちガードを使う。もうお分かりかと思うが、CPUは双角の避け攻撃をガードしないのだ。キャンセル必殺技につないでダウンを奪い、起き上がりに避け攻撃を重ねて繰り返せば楽勝ってわけ。

避け攻撃を当てるには、ひとまずしゃがみガードして待ち、相手が近づいてきたところに出すのが比較的安全。ギリギリ届かない間合いになったら少しだけ前に歩いて出すと当てやすいぞ。その他、遠めからの跳びこみの着地、スキの大きい技をガードしたあと、挑発中なども狙い目だ。

キャンセルで出す必殺技は邪棍舞→突破がいい。邪棍舞は当てずに突破だけ当てるようにすれば、つなぎが早ければ連続技になるし、遅くてもなぜか食らってくれるぞ。

突破ヒット後はダッシュ一回＋歩きで接近、起き上がりに避け攻撃を重ねてキャンセル邪棍舞→突破を繰り返そう。間合いが近ければ、邪棍舞を1～2ヒットさせてもOKだ。

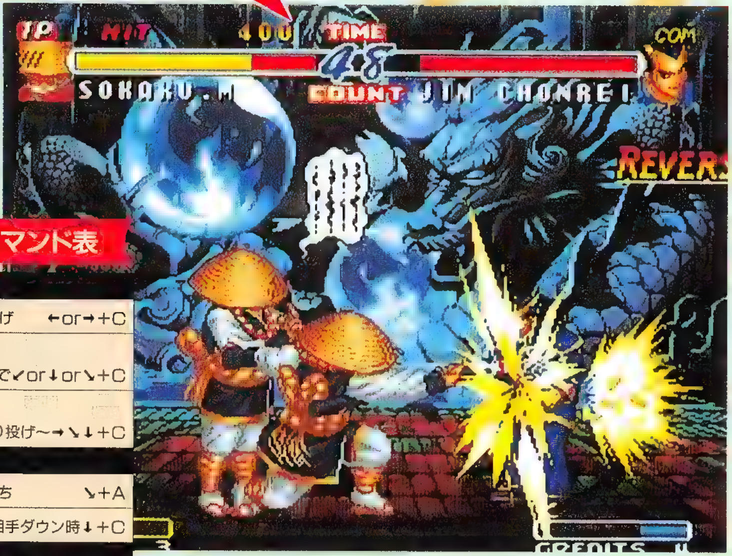
相手を画面端に追いつめたら、つなぐ必殺技を憑依弾にかえるといい（ヒット後は少し前に歩いて避け攻撃）。数回決めれば気絶させられるぞ。邪棍舞＋突破でゲージをためる→憑依弾で気絶させる→いかづちでKO、アルフレッドに会いたいならコレだ。



CPUには『避け攻撃をしゃがみガード』という行動パターンがないので…



下段技である双角の避け攻撃をガードすることはできないのだ




キャンセル邪棍舞→突破につなげば、連続技じゃなくてもヒットするぞ

最後にパターンが崩れた時の対処法を紹介。

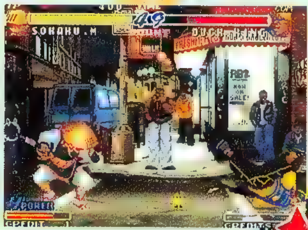
①突破or憑依弾ヒット後にグランドスウェーされた…対スウェーライン上段攻撃（以降立ちD）→キャンセル邪棍舞→突破or憑依弾。

突破をライン移動で回避された時も同様だ。なお、画面中央でテクニカルライズされた場合は最初からやり直し。

②避け攻撃をライン移動で回避された…すぐに立ちD→キャンセル邪棍舞→突破or憑依弾。避け攻撃空振り後に邪棍舞が暴発しても倒破が出てくれるぞ（倒破後は最初からやり直すことになるが）。

③避け攻撃をバックステップで回避された…画面端に追いつめると使ってくる。すぐに避け攻撃を出せばOKだ。

①や②で、立ちDを対メインライン下段攻撃でつぶされたらいったんガードをかためよう。そのあとスキの大きい技を出してくれることも多い。



ダウンを奪ったあとは、相手の様子をしっかり見ておき…



グランドスウェーしたら避け攻撃ではなく立ちDを出すようにするべし

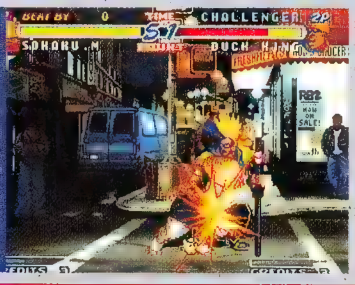
## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 無道縛り投げ | ←or→+C |
| 昇天殺 | 空中で↙or↓or↘+C |
| 地獄門 | 無道縛り投げ～→↘↓+C |
| **●特殊技** | |
| 錫杖上段打ち | ↘+A |
| 雷撃棍 | 相手ダウン時↓+C |
| **●必殺技** | |
| 野猿狩り☆ | ↓↙←+A |
| まきびし★ | ↓↘→+A |
| 憑依弾★ | →←→+C |
| 鬼門陣 | 接近して１回転+C |
| 邪棍舞 | A連打 |
| 天破 | 邪棍舞～↙+C |
| 払破 | 邪棍舞～↘+C |
| 降破 | 邪棍舞～↗+C |
| 突破 | 邪棍舞～→+C |
| 倒破 | 邪棍舞～D |
| 喝☆ | →↘↓↙←+B |
| 渦炎陣 | スウェーライン上で↑↓+D |
| **●超必殺技** | |
| いかづち | →←↙↓↘+BC |
| **●潜在能力** | |
| 無惨弾 | →←↙↓↘+C |

## おまけ情報

喝がヒットしたあとはご存じの通りコンビネーションにつなぐことができるのだが、相手の起き上がりに終わり際を重ねれば出の早い通常技につなぐこともできる（コンビネーションにはつなげられない）。しかも、ガードされても双角側が圧倒的に有利なのだ。画面端でダウンを奪ったあと、投げられない程度に近づいて重ねるのが実戦的…かも。

もう一つ起き攻めネタを紹介。近距離立ちC・→＋Bの→＋Bだけを起き上がりに重ねると、足元に当たるのでガード不能になる。終わり際ギリギリを重ねれば遠距離立ちA＋αにつなぐこともできるぞ。ただし、テリー、ギース、ボブ、ホンフゥ、ビリー、チン、クラウザーにはガード不能にならず、その他にも間合いが遠いとガード不能にならないキャラがいるので注意。



ヒットマークの位置に注目。起き上がりに重ねると足元に当たるので、ガード不能なのだ

# 対CPU戦キャラ別攻略

## ●避け攻撃→キャンセル必殺技パターン対応キャラ

香緋、リック、テリー、アンディ、ジョー、舞、ギース、双角、ボブ、ホンフゥ、マリー、フランコ、山崎、崇秀、崇雷、ダック、キム、チン、ローレンス、アルフレッド

①避け攻撃を当てるチャンス（基本戦法で紹介したもの以外）、②注意点の順で紹介しよう。何も書いていない場合は基本戦法通りだ。

リック…①ダッシュ中➡＋C・立ちCや弱シューティングスターをガードしたあと。

テリー…①バーンナックルやファイヤーキック（空振りorガード）のスキ。連続技を決めることもできるぞ。

アンディ…①斬影拳をガードしたあと。

ジョー…①爆裂フック（中段）をガードしたあと。少し前に歩いてから出そう。

舞…②避け攻撃が届きにくいので、他キャラより少し近めで出すようにすること。

ボブ…①ダッシュ中➡＋Cやローリングタートルをガードしたあと。後者は、相手が前進してこなかった場合はダッシュして避け攻撃を当てよう。②舞同様、避け攻撃が当たりにくい。また、単発でデンジャラスウルフ（中段）を出すこともあるので注意。



舞、ボブ、タンの立ちガード状態は足元が薄い。少し近めで出そう

ホンフゥ…①遠距離立ちBの空振り、電光石火の地ガード後。前者は連続技を決めることも可能。後者は電光パチキがくる前に投げ技を決めて、起き上がりに避け攻撃を重ねる方が安全だ。

フランコ…①開始直後程度の間合いから通常ジャンプCで跳びこみ、着地で避け攻撃。



中間～遠距離から跳びこむとよくヒットする。連続技を狙ってもいいぞ

山崎…①開始直後ぐらいの間合いで待っていると、遠距離立ちCや立ちA・↘＋C（アッパー）を空振りする。そのスキに前進して当てよう。裁きのヒ首ガード後も、前に歩けば避け攻撃を当てられるぞ。間合いが離れすぎた時は歩いて近づくべし。



山崎が技を空振りしたら、前に歩いて避け攻撃を当てよう

崇雷…①帝王神足拳をガードしたあと。

ダック…①遠距離立ちCや各種コンビネーションをガードしたあと。②グランドスウェーすることが多いので注意。

キム…①各種通常技・➡＋B（中段）ガード後。中間～遠距離からのまきびしでライン移動→ダッシュを誘い、そこに立ちD→キャンセル邪棍舞→突破を合わせてもいい。

ローレンス…①ブラッディスピンガード後。ブラッディサーベルやブラッディミキサーを空振りした時は、前に歩いて避け攻撃を当てるといい。

## ●その他のパターン

ビリー、タン、クラウザー

ビリーに対しては、中間～遠距離（開始直後～それより遠めなら適当でOK）からのまきびし連発でライン移動→ダッシュを誘い、そこに立ちD→キャンセル三節棍中段打ちを合わせるパターンが有効。立ちDを対メインライン下段攻撃でつぶされたりして近づかれたら、ガードをかためて離れるのを待とう（バックステップも使うといい）。まぁ、基本戦法でも充分倒せるんだけど。



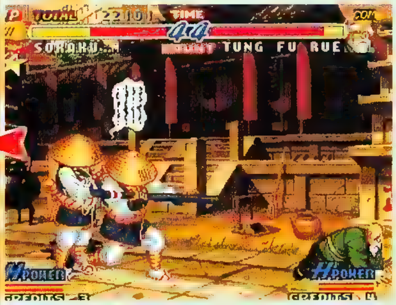
三節棍中段打ちをつぶせるので安心して出せる。ライン移動したら…



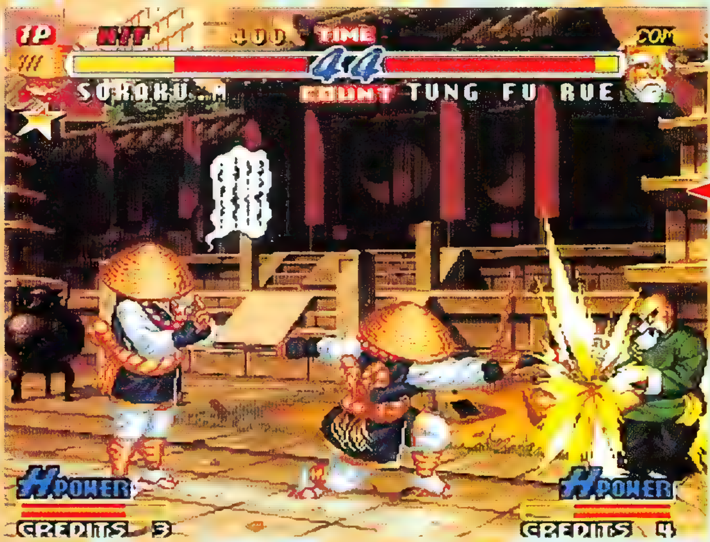
立ちD＋αを合わせよう。小ジャンプCからの連続技も狙えるぞ

タンには、開始直後程度の間合いから小ジャンプA（昇り）で跳びこみ、着地と同時に避け攻撃を出してキャンセル邪棍舞→突破につなごう。小ジャンプAや避け攻撃をライン移動でよけられることもあるので、立ちD→キャンセル邪棍舞も頭に入れておこう。

突破ヒット後は、ダッシュしてから立ちA空振り→邪棍舞と出し、起き上がりに突破を重ねてみよう。ほぼ確実にヒットするぞ。これを繰り返して端に追いつめたら基本戦法（避け攻撃→キャンセル憑依弾）に切りかえるのだが、タンには避け攻撃が届きにくいので間合いには注意。



ダッシュしてからAボタン連打で立ちA→邪棍舞と出して…



起き上がりに突破を重ねるとガードしない。タン以外にも通用するぞ

クラウザーには、最初は基本戦法通り（歩いてきたところやレッグトマホークガード後が避け攻撃チャンス）、突破ヒット後は対タン戦と同様に（起き上がりに突破重ね）、端に追いつめたら避け攻撃→キャンセル憑依弾でOKだ。



# 空振り投げで楽勝！追加技につなげてA級を狙うもよし!!

# ボブ・ウィルソン

攻略／モリスケ

## 対CPU戦基本戦法

### ●ジャンプ攻撃空振り投げパターン

中間距離から跳びこみ、ジャンプ弱攻撃を当たらないように出すと、CPUはなぜかガードポーズのままかたまることが多いので、着地で投げを決めることができる。

ボブの投げはホーネットアタックにつなげれば大ダメージを与えることができるので、これを数回繰り返せば倒すことができるわけだ。画面端近くで投げを決めれば、ローリングタートルを使ったA級連続技も狙えるので、練習したい人にもオススメ。

完全にパターン化したい人は、投げからホーネットアタックへつなげずにダウン攻撃のリンクスファングを決め、すぐに垂直小ジャンプしてジャンプ攻撃を空振りし、再度投げを狙おう。ホーネットアタックからの連続技が苦手な人も、こちらのダウン攻撃を使ったパターンを使うといい。



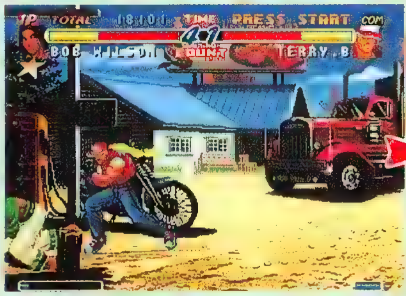
ジャンプA空振り。ガードしたままかたまっているのが分かるかな？　着地でポイッと投げましょう。この距離ならA級が狙えますよう

### ●しゃがみBで牽制パターン

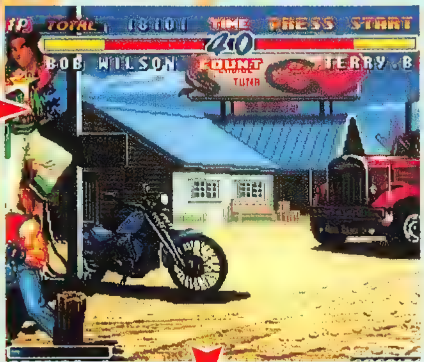
リーチの長いしゃがみBを相手に当たらない間合いで出して空振りすると、スキのある技、跳びこみ、スウェーラインへ移動してから対メインライン攻撃を出して戻ってくる、といった行動を誘えるので、それぞれに対応して闘うのがこのパターン。画面中央だと対応するのが難しいので、画面端までさがってからしゃがみBで誘うといい。

誘える技や跳びこみへの対応はキャラごとに異なるのでキャラ別攻略で解説するが、スウェーラインに移動された場合の対応は全キャラ共通なので、ここで紹介しよう。

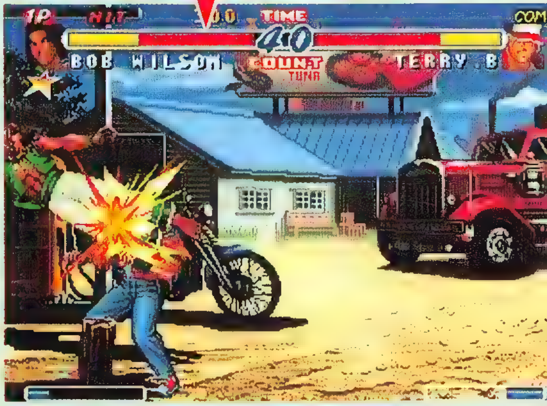
CPUは、スウェーラインへ移動したらダッシュで接近してから対メインライン攻撃で戻ってくるので、そこにタイミングよく後ろ小ジャンプCを当てて連続技につなごう。垂直小ジャンプC攻撃だとイマイチ当てにくいので注意。



しゃがみB空振りでスウェーラインへ移動してくれたら…



対メインライン攻撃を後ろ小ジャンプで回避しつつ…



ロケットキック発射。垂直ジャンプだと使いにくい蹴りが出るので注意

### ●待ちパターン

ただひたすら相手の攻撃をガードし続け、反撃可能な技を出してきたらガスッといただく、実に消極的なパターン。待つだけなので簡単だが、相手が技を出してこないと時間がかかってしまうかも？

### おまけ情報

画面端で投げからの追加技ホーネットアタックを決めた場合でもA級連続技を狙えるが、実はキッチリ画面端にいなくてもA級に持っていくことができる。ホーネットアタックを決めたら、ダッシュで間合いをつめてからローリングタートルを狙えばいいのだ。意外とイケるので狙うべし。



ホーネットアタックからダッシュしてローリングタートルを決める

画面中央でも問題なく運べるのだ。はっきりいって嫌がらせです。

## 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| ファルコン | ←or→+C |
| イーグルキャッチ | 空中で↙or↓or↘+C |
| ホーネットアタック | ファルコン中〜↘↘+C |
| ●特殊技 | |
| フライングフィッシュ | ダウン中C |
| イーグルステップ | 空中で↓+B |
| リンクスファング | 相手ダウン時↑+C |
| エレファントタスク | ↘+A |
| H・ヘッジホック | ダッシュ中→+C |
| ●必殺技 | |
| ローリングタートル★ | ↓↙←+B |
| サイドワインダー☆ | ↓↙←+C |
| バイソンホーン | ↓ため↑+C |
| ワイルドウルフ★ | ←ため→+B |
| モンキーダンス★ | →↓↘+B |
| フロッグハンティング | ←→→+BC |
| ●超必殺技 | |
| デンジャラスウルフ | →←↙↓↘+BC |
| ●潜在能力 | |
| ダンシングバイソン | →←↙↓↘+C |

# 対CPU戦キャラ別攻略

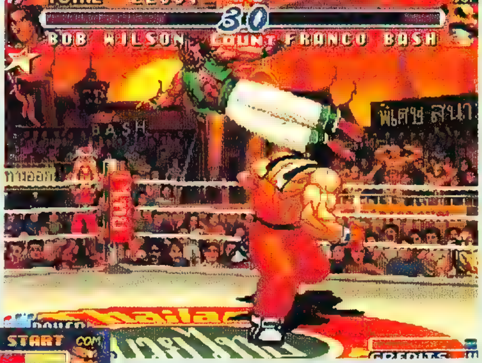
## ●ジャンプ攻撃空振り投げパターン対応キャラ

**香緋、リック、ジョー、双角、ホンフゥ、マリー、フランコ、山崎、崇秀、崇雷、ダック、キム、チン、タン、クラウザー、アルフレッド**

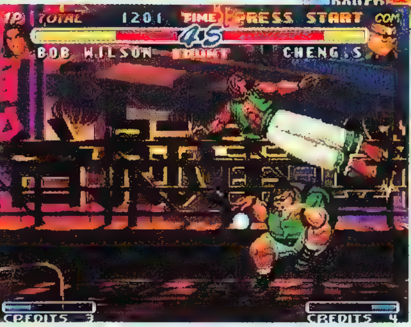
香緋には小ジャンプで跳びこむと詠酒で返されることが多いので、通常ジャンプで跳びこもう。

フランコ、山崎、クラウザーは体が大きいので、小ジャンプではなく通常ジャンプを使おう。ちなみにフランコは遠距離からダッシュジャンプで跳びこんで連続技を狙うだけでも楽勝だ。

チンは跳びこむと対空性能の悪い通常技を出すので、ひたすら跳びこんで連続技を狙うだけでもいい。



跳びこむと立ち蹴りなどの通常技を出してくるのでロケットキック炸裂！

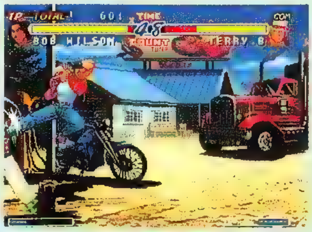


チンの指先にはものすごいパワーを感じるが、ロケットキック炸裂！

## ●しゃがみBで牽制パターン対応キャラ

**テリー、舞、ボブ、ローレンス**

テリーはバーンナックルやファイヤーキックを出してくるので、ガード後にしゃがみAから連続技を狙おう。出してくる跳びこみ攻撃は打点が高いので、ガード後に投げを決めればいい。



跳びこみ攻撃の打点はほとんど高いので、ガード後に投げが入ります

舞からは挑発を誘えるので、跳びこんで連続技を決めましょう。跳びこまれた場合は着地を投げましょう。花蝶扇を出されると食らってしまうことはあるが、ダメージは蚊に刺された程度なので無視。

ボブからは舞同様挑発を誘えるので、跳びこみから連続技。跳びこみには投げではなく、しゃがみAから連続技を狙おう。



なんすかねー、挑発すかねー（たろ風）。舞しゃん、かけ声をありがとう

ローレンスはブラッディスピンを出してくることが多い。ガード後に直接反撃を決めることはできないが、バイソンホーンを出すと高確率でヒットするので狙うべし。跳びこみには投げで対応しよう。



バイソンホーンを出すと決まる確率高いです。ハズしても損はしないよ



ブラッディスピンは画面端でガードした場合は確実に反撃はできないが…

## ●待ちパターン

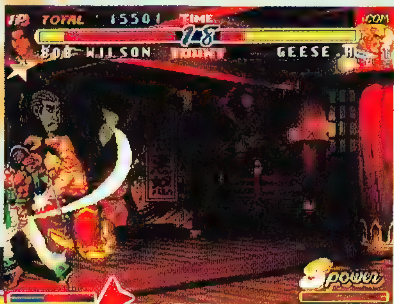
**アンディ、ギース、ビリー**

アンディは斬影拳や空破弾、超裂破弾を出してくるので、ガード後に連続技を決めましょう。斬影拳は追加技の疾風裏拳まで出してこないと反撃を決めにくいので注意。

ギースは中段の➡＋Aを出してくるので、しっかり反応して立ちガードすれば反撃を決めるチャンス。雷光回し蹴りを出してきたら、その後の技までガードしたあとにバイソンホーンを出しておこう。

この他、近距離で烈風拳を出してきた時も反撃のチャンス。

ビリーは移動しながら攻撃する遠距離立ちBや遠距離立ちCを出してくるので、ガード後にバイソンホーンを出そう。確実に反撃できるわけではないのだが、ヒットしやすいので出しておくべし。体力が減ってくると超火炎旋風棍を出すようになるので、スウェーラインから対メインライン威力大攻撃を狙って連続技を決めるといい。



中段技は立ちガード。見てから充分反応できる速さです



ガードできれば反撃できるので投げを決めておこう。食いつけ！



この蹴りはスキがあるので反撃確定。バイソンホーンでも決めとくべし




れっかこ～ん、れっかこ～ん…。制空烈火棍さえ出せれば楽勝です



# ほとんどのキャラを制空烈火棍で撃退！CPU戦は楽勝っちゃ!!

# ホンフゥ

攻略／ジェイケイ

## 対CPU戦基本戦法

### ●制空烈火棍パターン

弱制空烈火棍（以下、弱烈火棍）をヒットさせると、CPUは必ずといっていいほど反撃してくるので、直後に弱烈火棍を出せばヒットさせることが可能。要するに、弱烈火棍を連発するだけで勝ててしまうのだ。間合いは弱烈火棍がギリギリ届く程度が理想なのだが、ほとんどのキャラに対しては適当でもOKだ。

パターンに持ちこむには、中間距離からダッシュして弱烈火棍を出すのが基本。相手も近づいてくることを考慮して少し遠めで出そう。パターンが崩れた時は、バックステップで離れてから前述の方法を実行するか、ブレイクショット弱烈火棍を狙うといいぞ。

CPUの技によっては弱烈火棍が空振りすることもあるが、反撃されることは少ない。直後に弱烈火棍を出せばパターンを持続できるぞ。間合いが近ければ、弱烈火棍ではなく投げを狙ってもOKだ。

弱烈火棍が空中でヒットした時は、開始直後ぐらいの間合いまで後退しつつ相手の起き上がり方を見て、以下の方法でパターンに復帰しよう。

その場起き上がり…ダッシュから弱烈火棍。グランドスウェー…ダッシュから対メインライン攻撃を出してくるので、垂直小ジャンプでかわしつつジャンプC→弱烈火棍。テク

ニカルライズ…相手が中間距離まで近づいてくるのを待ち、ダッシュから弱烈火棍。

相手がライン移動したら、間合いが近い時は対スウェーライン上段攻撃→遅めキャンセル弱烈火棍～パターン続行、遠い時は対スウェーライン下段攻撃でダウンさせておこう。



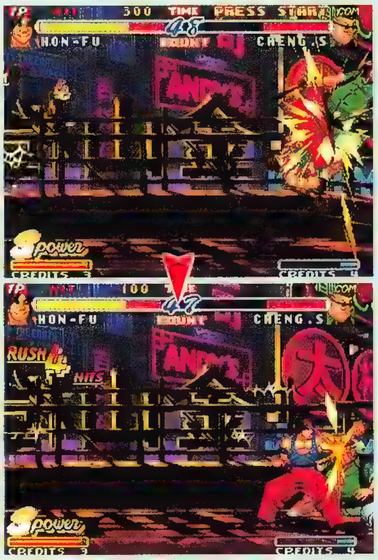

垂直小ジャンプ（クラウザーには通常ジャンプ）C→弱烈火棍だ




空中ヒット後はこのへんまで後退。相手がグランドスウェーしたら…

### ●浮かせて電光石火の天パターン

画面端で近距離立ちA・立ちB・↘+C→キャンセル電光石火の天を決めたあと（相手はダウンしない）、着地に技を重ねると必ずヒットするので、近距離立ちAを重ねて繰り返すというものだ。パターンに持ちこむ方法は、キャラ別攻略の方を参照のこと。




浮かせて電光石火の天を決めると、CPUは着地後に暴れるので…

技を重ねれば必ずヒットする。屈A・屈C→キャンセル超必も狙えるぞ

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| バックフリップ | ←or→+C |
| 経絡乱打 | ↘+C |
| **●特殊技** | |
| 踏み込み側蹴り | →+B |
| ハエタタキ | ↘+A |
| トドメヌンチャク | 相手ダウン時↓+C |
| **●必殺技** | |
| 九龍の読み | ←↙↓↘→+C |
| 黒龍 | 相手空中時←↙↓↘→+C |
| 制空烈火棍☆ | →↓↘+AorC |
| 電光石火の地★ | ↙ため→+B |
| 電光パチキ | 電光石火の地～B連打 |
| 電光石火の天★ | ↓↙←+B |
| 炎の種馬 | ↓↙←+A～A連打 |
| 必勝！逆襲拳 | ↓↙←+C |
| **●超必殺技** | |
| 爆発ゴロー | ↓↙←↙→+BC |
| **●潜在能力** | |
| よかトンハンマー☆ | ↓↙←↙→+C |

## おまけ情報

①「炎の種馬のフィニッシュが出ないよ～」とおなげきのあなたに朗報。炎の種馬を出したあと、Aボタンを4回連打→一瞬待つ→再び4回連打…これを3～4セット繰り返してみよう。あんなに出しにくかった炎の種馬フィニッシュが、いとも簡単に出せてしまうぞ。ちなみにこれは、本作の連打系必殺技の入力が、4回連打した時点で成立することを応用しているのだ。

②九龍の読みを背中側でヒットさせると、反撃技が空振りしたあと相手がかたまってしまう。食らい判定はちゃんとあるので、連続技を決めることも可能だ（放っておくとそのうち吹き飛ぶ）。レバーを前に入れながらのライン戻りに合わせるとやりやすいぞ。

③コンビネーションで浮かせた相手に電光パチキを決められる。意味ないけど…。




『RBSP』にもあった怪現象。実戦で発生することはまずないけどね

# 対CPU戦キャラ別攻略

## ●制空烈火棍パターン対応キャラ

**香緋、リック、テリー、ジョー、舞、ギース、双角、ボブ、マリー、フランコ、山崎、崇雷、キム、ビリー、ローレンス、クラウザー、アルフレッド**

リックと舞にはひとまず待ち、相手の攻撃をガード後にダッシュして弱烈火棍を出していこう。舞には少し近めで弱烈火棍を出した方がいいぞ。

双角に対しては、ダッシュしたら気持ち遠めで弱烈火棍を出すようにしよう。踏みこみすぎると、弱烈火棍を出す前に攻撃を食らってしまうぞ。

フランコは対空が弱い。遠めからダッシュジャンプCで跳びこみ、着地で弱烈火棍を出してパターンに持ちこもう。

山崎は、中間距離でしゃがみガードして待っていると、遠距離立ちC、裁きの匕首、立ちB・↘+Cなどを空振りする。そのスキにダッシュして弱烈火棍を当てよう。

ビリーとクラウザーに対しては、弱烈火棍を出す間合いを通常より遠くしよう。なお、ビリーが超必殺技を使えるようになったら、パターンを止めて待った方が無難だ。超火炎旋風棍にダッシュからの対メインライン威力大攻撃→遠距離立ちA・立ちCを決めたり、連係の最後の一発にブレイクショット電光石火の地↓電光パチキを狙っていこう。

対ローレンス。しゃがみガードして待ち、相手がブラッディミキサー or サーベルを空振りしたあとにダッシュから弱烈火棍を出したり、ブラッディスピンガード後に弱烈火棍を出したりしてパターンへ。



中間距離までは歩いて近づき、技の空振りを狙ってダッシュしよう



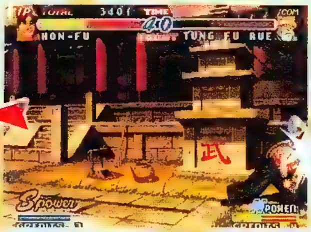
少し間合いが遠くても、相手が出してきた技にヒットするのだ

## ●浮かせて電光石火の天パターン対応キャラ

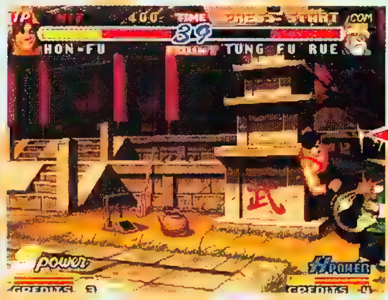
**チン、タン**

チンに対しては、電光石火の地↓電光パチキで画面端に追いつめたあと、通常ジャンプCで跳びこんで連続技につなげよう。電光石火の地↓電光パチキは相手にガード（反撃）されても気にせず、次の電光石火の地 or 跳びこみは中間距離になるまで待ってから実行しよう。

タンに対しては、避け攻撃（先端を当てる）↓キャンセル電光石火の天↓少しだけ前に歩いて避け攻撃…、これを繰り返して画面端に追いつめよう。追いつめたあとは、電光石火の天を当てた直後に通常ジャンプCで跳びこんで連続技を狙うべし。



画面端に追いつめた状態で電光石火の天を当てたら…



跳びこんで連続技を狙おう。後退して避け攻撃（先端）…以降繰り返しも可

## ●その他のパターン

**アンディ、ホンフウ、崇秀、ダック**

アンディは、画面端で待っていると①斬影拳、②空破弾 or 疾風裏拳、③激飛翔拳を出してくる。それぞれガードしたあと、①には遠距離立ちA・立ちC or 近距離立ちA・立ちB・立ちC、②には近距離立ちC・立ちC、③には遠距離立ちCで反撃しよう。③には遠距離立ちB・↘+C↓キャンセル弱烈火棍。また、→+B・↗+Cの空振りにも③と同じ連続技を決められるぞ。

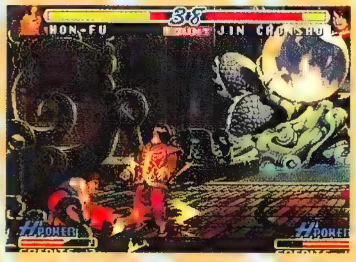
対ホンフゥ。ギリギリ届かない間合いでしゃがみBを出して制空烈火棍を誘い、弱にはしゃがみC（近ければ連続技も可能）を、強には各種連続技を決めていこう。電光石火の地ガード後は投げを、遠距離立ちB・立ちBの空振りには連続技を決められるのも覚えておくべし。相手が超必殺技を使える状態になったら、爆発ゴローを待ってガード後に反撃していけばOKだ。

対崇秀。画面端で相手が近づいてくるのを待ち、しゃがみCが届くか届かないかの間合いになったらそれを出していこう。相手がライン移動やグランドスウェーをした場合は、そのあとダッシュして対メインライン攻撃を出してくるので、後ろ小ジャンプでかわしつつスキにジャンプC↓しゃがみA・しゃがみB・しゃがみCを決めてやるといいぞ。

ダックに対しては、画面端まで後退してからの後ろジャンプC連発が有効。たまにジャンプ攻撃で落とされるが、着地直後に投げ（経絡乱打＋トドメヌンチャクがいい）を決められるのでダメージ勝ちできるのだ。間合いが遠い時はひとまず待ち、相手が近づいてきたら出していこう。



1発1発様子を見ながら、誘えるまで根気よく出していこう



技を出したところにヒットしやすい。跳びこまれたらガードだ



これぐらい近くでヒットした時は、連続技につないでもいいぞ



# A・B・➡+Cの送りコンビネーションがいい感じです!

# ブルー・マリー

攻略／DSP―たろりん

## 対CPU戦基本戦法

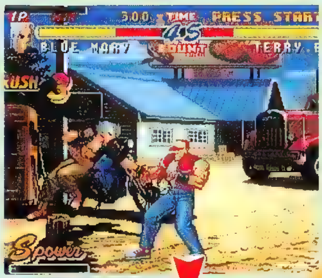
### ●ライン送りパターン

立ちA・立ちB・➡+Cのコンビネーション（以下、送りコンビ）でCPUキャラをスウェーラインに送ると、CPUはすぐに対メインライン攻撃を出してくる。そこで、コンビネーションを当てたあと、すぐに垂直小ジャンプで対メインライン攻撃をかわすと、硬直中の相手に小ジャンプCを当てることができる。連続技で再び送りコンビを決めれば、KOするまで繰り返すことができる。

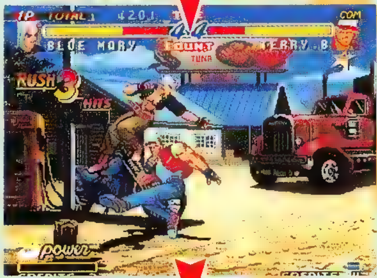
画面端以外では、このパターンを繰り返している間に徐々に間合いが離れていき、コンビネーションが届かなくなることがある。そこで、垂直小ジャンプCの打点をなるべく低くして、着地したあとほんの少し前に歩いてから遠距離立ちAを出すようにしよう。

最初にコンビネーションを当てる方法には、ガードをかためてスキの大きな技を待つものと、牽制技でCPUのライン移動を誘うものがある。相手キャラによって使い分けが必要になるぞ。

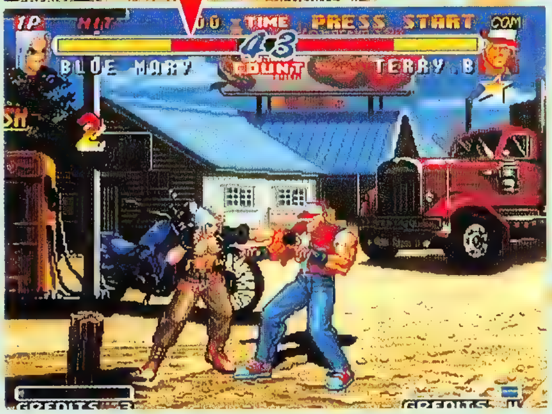
牽制技パターンとは、画面端までさがって牽制技を出していき、相手のライン移動を確認したら後ろジャンプCを出すというもの。CPUが牽制技に反応してライン移動した場合、ダッシュしてから対メインライン攻撃を出してくるため、小ジャンプでは滞空時間が短すぎてうまくいかない。この場合は、必ず通常ジャンプを使うようにしよう。




「あっちいけ」こと、コンビネーションの➡+Cのあと…




すぐに垂直ジャンプするとこのように反撃をよけられる



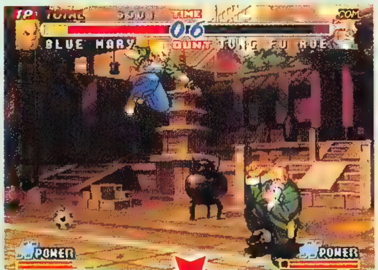

ジャンプ攻撃から再び「あっちいけ」につないでループ

### ●投げパターン

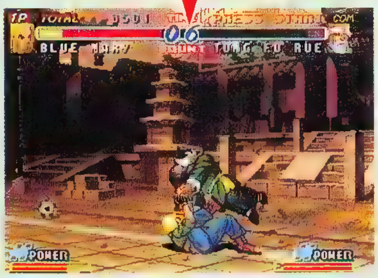
前ジャンプAを空振りして相手に接近し、ガードポーズでかたまっている相手をサクッと投げてしまうというパターン。

一度投げたあと、倒れている相手に密着し、相手が起き上がった直後を狙ってタイミングよく垂直ジャンプAを空振りするといいぞ。

投げを決めたあとは、追い打ちも忘れずに。



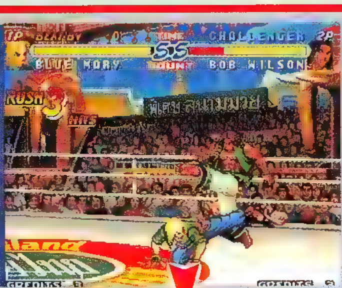

ジャンプAを空振りすると、相手はガードポーズを取るので…



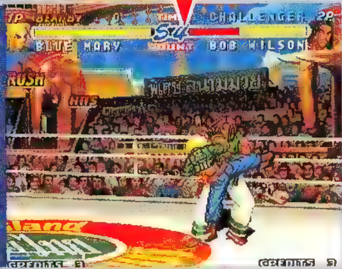

着地と同時に投げ。レッグプレスで追い打ちしよう

### おまけ情報

しゃがみB・立ちB・➡+Cで相手をスウェーラインに送ったら、対スウェーライン下段攻撃→上段攻撃の順に出してみよう。対スウェーライン下段攻撃はスキが小さいので、相手が対メインライン上段攻撃を出してきても、次に出す対スウェーライン上段攻撃が間に合うのだ。これを使えば対メインライン攻撃全部に勝てるぞ。




しゃがみDを対メインラインAで抜けられても心配ご無用




しゃがみDはスキが小さいので立ちDが間に合うのだ

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| ヘッドスロー | ←or→+C |
| アキレスホールド | ヘッドスロー〜→↘↓+C |
| **●特殊技** | |
| ダブルローリング | ←+B |
| ヒールフォール | →+B |
| レッグプレス | 相手ダウン時↓+B |
| **●必殺技** | |
| M.スパイダー | 空中で↓↘→+C |
| M.スナッチャー☆ | →↓↘+B |
| M.クラブクラッチ | ←ため→+B |
| M.リアルカウンター | ↓↙←+A |
| ジャーマンスープレックス | M.リアルカウンター〜A |
| フェイスロック | M.リアルカウンター〜B |
| ジャーマンスープレックス（投げっぱなし） | M.リアルカウンター〜C |
| ヤングダイブ | ↓ため↑+C |
| リバースキック | ヤングダイブ〜←+B |
| デンジャラススパイダー | ヤングダイブ〜↓↘→+C |
| スピンフォール☆ | M.エスカレーション発動中↓↘→+C |
| ダブルスパイダー | スピンフォール〜↓↘→+C |
| バーチカルアロー☆ | M.エスカレーション発動中→↓↘+A |
| ダブルスナッチャー | バーチカルアロー〜→↓↘+B |
| ストレートスライサー☆ | M.エスカレーション発動中←ため→+A |
| ダブルクラッチ | ストレートスライサー〜←→+B |
| M.ダイナマイトスウィング | M.エスカレーション発動中で相手ダウン時、接近して↓+C |
| **●超必殺技** | |
| M.タイフーン | →←↙↓↘+BC |
| **●潜在能力** | |
| M.エスカレーション | →←↙↓↘+C |
| M.トリプルエクスタシー | ダブルスパイダーorダブルスナッチャーorダブルクラッチ〜↓+C |

# 対CPU戦キャラ別攻略

## ●ライン送りパターン対応キャラ

リック、テリー、アンディ、ジョー、舞、ギース、双角、ボブ、フランコ、崇秀、崇雷、ダック、タン、ローレンス

キャラ別にパターンへの持ちこみ方を説明しよう。

まず、ガードで待つキャラとガード後に反撃可能な技。

テリーはファイヤーキック、バーンナックル。

アンディは斬影拳→疾風裏拳、空破弾。

ジョーはスラッシュキック。しゃがみBを使っての牽制技パターンでもOKだ。

ギースは→+Aの中段技。きちんと立ちガードしてから反撃していこう。もし→+Aを食らってしまったら、次に真空投げを狙ってくることが多いので、すぐにバックステップで逃げるように。

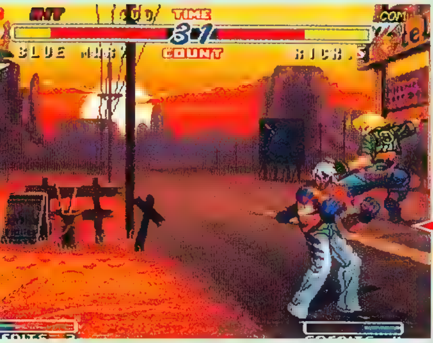
ボブはコンビネーションのあとのモンキーダンス。他に、ローリングタートルをガードしたあとや、ワイルドウルフの後半が空振りした時に、しゃがみCで反撃できるので覚えておこう。

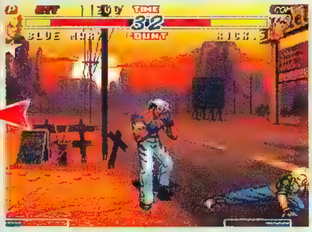
次に、牽制技でライン移動を誘うキャラ。

リック、崇秀、崇雷、ダックには、画面端でしゃがみBを使って牽制する。

ローレンスはしゃがみCで牽制。しゃがみCが届くギリギリぐらいの間合いまで近寄ってくるのを待ってから出そう。そうすれば、ローレンスが何かしらの技を出してきてもつぶせることが多いのだ。遠くからブラッディスピンで突進してきた場合は、ローレンスのパワーゲージの量に応じて対応を変えよう。ゲージが青い時（ブレイクショット不可）は送りコンビでの反撃を試みる。Hパワー以上の時はブレイクショットが怖いので、ガードをかためて様子見だ。

残りの4キャラ（舞、双角、フランコ、タン）には跳びこみが有効。前ジャンプCで跳びこみ、連続技(送りコンビ)を決めていこう。小ジャンプは返されやすいので、通常ジャンプを使うように。


少しだけ待ってから後ろジャンプしてジャンプCを当てよう


しゃがみBで牽制し、CPUのライン移動を確認したら…

## ●投げパターン対応キャラ

マリー、山崎、チン、クラウザー、アルフレッド

山崎は起き上がりにサドマゾを出すことがある。その場合、しゃがみBから連続技を決められるぞ。ただ、1ラインステージなので、ライン送りパターンに持ちこむことは不可能。

クラウザーにはライン送りパターンも有効。ただし、送りコンビを当てたあと垂直に通常ジャンプする必要がある。小ジャンプだと対メインライン威力大攻撃を食らうぞ。

## ●その他のパターン

香緋、ホンフゥ、キム、ビリー

香緋とキムには、画面端で後ろジャンプCを繰り返す。相手が地上にいる時にジャンプCが当たったら、送りコンビにつないでライン送りパターンに持っていってもいい。もし空中で落とされてしまっても、着地（ダウン技を食らった場合は起き上がり）と同時に投げを決められるぞ。追加技のアキレスホールドを出して、位置が入れかわらないようにしよう。


蹴るべし、蹴るべし。近くで当たったら連続技につなごう

また、香緋を投げたあとは、リバーサル大鉄神が怖いので、いったん様子を見ること。

ホンフゥには待ち。遠距離立ちB・立ちBや電光石火の地のスキに、しゃがみA・立ちC・↘+Cを決めよう。

ビリーには画面端で後ろ小ジャンプB。ジャンプと同時に蹴りを出そう。連続でジャンプするのではなく、一回着地したらいったんガードをかため、ビリーの技をガードしてからもう一度ジャンプするように。

強襲飛翔棍がきたらM.リアルカウンター→↓ジャーマンスープレックスで返す。遠距離立ちBや近距離立ちA・→+Cを出してきたら送りコンビで反撃しよう。うまく送りコンビが当たれば、あとはライン送りパターンで倒せるぞ。

超火炎旋風棍を出してきたらライン移動し、対メインライン威力大攻撃から連続技につないでいこう。



この蹴りはしゃがんでいれば当たらない。反撃のチャンスだ



ジャンプしたらすぐにBを押す。三節棍をつぶせるぞ

強襲飛翔棍はM.リアルカウンターで返すことができるぞ



# 基本パターンは一つ！ウェービングブローでCPUをはめろ！



# フランコ・バッシュ

攻略／ジェイケイ

## 対CPU戦基本戦法

### ●ウェービングブローパターン

ラインずらし必殺技であるウェービングブロー（以下、Wブロー）を使ってCPUをはめるパターン。CPUはスウェーラインに移動したor送られたあとは必ずといっていいほど対メインライン攻撃を出してくるので、それを対スウェーライン上段攻撃→遅めキャンセルWブロー（以下、①）や、垂直小ジャンプC→Wブロー（以下、②）で返して繰り返すというものだ。

①は簡単だが、対メインライン下段攻撃に負けるので確実ではない。Wブローヒット後は、少し前に歩いてから対スウェーライン上段攻撃を出せばOKだ。

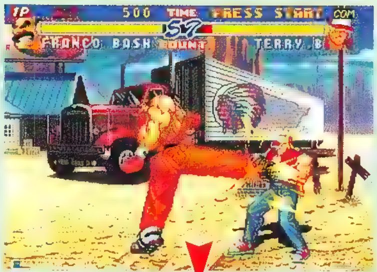
②は、対メインライン攻撃の種類に関係なく返すことができる（例外アリ）。Wブローヒット後に狙う場合は、以下のタイミングで垂直小ジャンプしよう。ヒットさせた間合いが近い時…少し前に歩いてから。遠い時（CPUはダッシュしてから対メインライン攻撃を出してくる）…その場で少し待ち、相手が自分を通過した直後。どちらも成功したあとは間合いが近くなるので、以降は近い時のタイミングで繰り返せばOKだ。

相手をスウェーラインに送る（移動させる）方法だが、多くのキャラに通用するものとしては、先端を当てるように→+Bを出していくというパターンがある。ヒット時はもちろん、相打ちになった時や、ライン移動でかわされた時もウェービングブローパターンに持ちこめるぞ。接近された時は、バックステップで離れてから→+Bを出したり、ガードをかためて間合いが離れたら→+Bを出していこう。

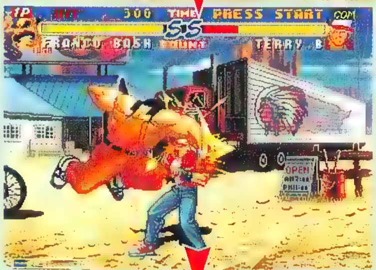
→+Bでスウェーラインに送った（移動させた）あとに①を狙う場合は、→+Bが地上でヒットしたorライン移動でかわされた時はその場から、相打ち時は少し前に歩いてから、空中ヒット時はダッシュ×2で接近してから出そう。

②も①と同じ場所から狙えばOK。対メインライン攻撃を出してくるタイミングに合わせてジャンプしよう。ただし、→+Bをライン移動でかわされた時はダッシュで背後にまわられる（返しにくい）ことがほとんどなので、①を狙った方がいい。

なお、自分が画面端にいる時は背後にまわられることがないので、どんな間合いでもタイミングさえ合わせれば②を狙えるぞ。



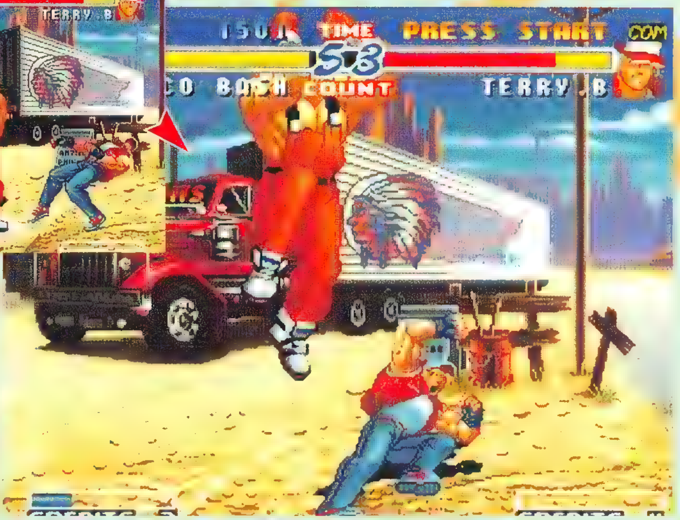
→+Bなどをヒットさせて相手をスウェーラインに送ったら…



対メインライン攻撃に垂直小ジャンプCや立ちDを合わせて…



ウェービングブローにつなげば、相手は再びスウェーラインへ



以降は繰り返しで楽勝。垂直小ジャンプCなら確実にはまるぞ



小ジャンプCはファイナルオメガショットで代用可能。ジャンプするタイミングで出そう

## 技コマンド表

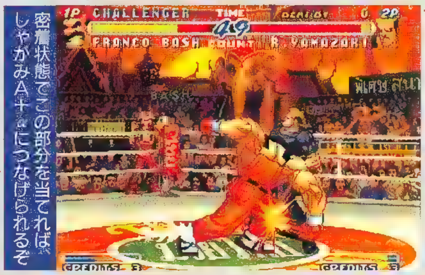
| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| ゴリラッシュ | ←or→+C |
| ●特殊技 | |
| スマッシュ | ダウン時C |
| バロムパンチ | BC |
| バッシュトルネード | →+B |
| ●必殺技 | |
| ダブルコング★ | ↓↙←+A |
| ザッパー★ | ↓↘→+A |
| ウェービングブロー | ↓↘→+D |
| ガッツダンク☆ | ↓↘→↗+B |
| ゴールデンボンバー★ | ↙ため→+C |
| ●超必殺技 | |
| ファイナルオメガショット★ | →←↙↓↘+BC |
| メガトンスクリュー | →↘↓↙←+BC |
| ●潜在能力 | |
| ハルマゲドンバスター | →←↙↓↘+C |

## おまけ情報

対空ガッツダンクが相打ちになった…非常によくあるこの状況、条件次第では追い打ちを決められるぞ。相手のジャンプ攻撃がAorBだった場合に限り、のけ反りが解けた直後にバロムパンチ→空キャンセルハルマゲドンバスターを出せば見事に拾えるのだ。

お次は、1ラインステージ限定で山崎にしか入らない連続技。Wブロー→ガッツダンクを紹介しよう。↓↘→で少し前に歩いてから↗+Bでガッツダンクを出すのがポイントで、ほぼ密着状態からなら画面中央でも決められるぞ。

最後も連続技絡みのネタ。バロムパンチの終わり際を近距離でヒットさせれば、しゃがみA・立ちC→キャンセルゴールデンボンバーなどにつなげられる。避け攻撃をつぶした時や、起き上がりに重ねた時（下段になる）に狙える。



密着状態でこの部分を当てれば、しゃがみA＋αにつなげられるぞ

# 対CPU戦キャラ別攻略

## ●ウェービングブローパターン対応キャラ

**リック、テリー、アンディ、ジョー、舞、ギース、ボブ、マリー、フランコ、崇秀、崇雷、キム、ビリー、タン、ローレンス、クラウザー**

→+Bでスウェーラインに送るパターンが通用するのは、テリー、舞、ギース、マリー、崇秀、崇雷、ビリー、タン、クラウザー。注意が必要なキャラのみ解説していこう。

ビリーが火炎旋風棍を出したら、ダッシュ→ライン移動→ダッシュ→対メインライン威力大攻撃でつぶし、しゃがみA・しゃがみB・しゃがみCにつなげよう（連続技）。

タンには→+Bが届きにくいのだが、気にせずいつもの間合いから出していこう。また、Wブローヒット後は、少しでも間合いが遠いとダッシュから対メインライン攻撃を出してくるので注意。



相手がガード状態だと当たらないが、気にせずこの間合いから出すべし

クラウザーに対しては少しアレンジが必要。いつもより少し遠め（開始直後ぐらい）から→+Bを出していき、②は小ジャンプではなく通常ジャンプを使うようにすること。

→+Bが通用しないキャラの解説に移ろう。

リック、ジョー、ボブ、キムに対しては、中間距離からのザッパーでライン移動～ダッシュを誘おう。接近された時の対処法は以下の通りだ。

リック…歩いてきたところにWブローを当てるとよくヒットする。弱シューティングスターガード後もWブローだ。

ジョー…ガードして待ち、間合いが離れたらザッパーを撃とう。スラッシュキックをガードしたあとはしゃがみA→キャンセルWブローで反撃。

ボブ…ジョーと同じ。モンキーダンスやデンジャラスウルフ（中段）ガード後はしゃがみA→キャンセルWブロー。

キム…ギリギリ届かない間合いでしゃがみBをポンポンと出していると、ライン移動を誘えることがある。



Wブローはこのぐらいの間合いで。遠いと２段目が当たらないぞ



しゃがみBは、１発ごとに相手の様子を見ながら出していこう



→+Bに反応して取った行動（必殺技やダッシュなど）をつぶせるのだ

アンディには画面端で待ち、激飛翔拳ガード後に→+B、空破弾 or 疾風裏拳ガード後にしゃがみA→キャンセルWブローで反撃してパターンに持ちこもう。→+B・↗+Cの空振りにもしゃがみA→キャンセルWブローが入るぞ。

フランコには、中間距離からジャンプCで跳びこみ、着地と同時にWブローを出して（ヒットする）パターンへ。

ローレンスに対してはいったん待ち、ブラッディスピンをガードしたあとにWブローを出そう。高確率で決まるぞ。

## ●その他のパターン

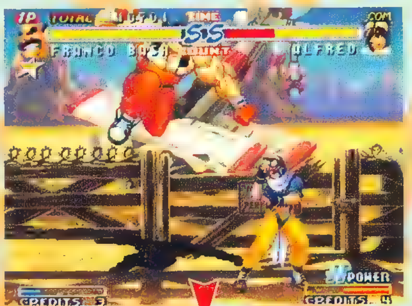
**香緋、双角、ホンフゥ、山崎、ダック、チン、アルフレッド**

香緋、ホンフゥ、山崎、アルフレッドに対しては、ジャンプA（昇り）を空振りして着地と同時に投げるパターンが有効。最初は遠めからダッシュジャンプで跳びこんで狙うか、開始直後より少し近い間合いから通常ジャンプで跳びこんで狙おう。投げたあとは少し後ろに歩き、相手が起き上がる直前に前ジャンプAを空振りして繰り返しだ。

双角にはしゃがんで待ち、近づいてきたら先端を当てるようにしゃがみCを出すとよくヒットする。しゃがみCをライン移動でよけられたら、対スウェーライン上段攻撃→遅めキャンセルWブローからウェービングブローパターンに移行するといいぞ。

ダックには画面端で後ろジャンプCを繰り返そう。近くでヒットした時は（ヘッドスピンアタックや遠距離立ちCで突っこんできた時）、着地でしゃがみA→キャンセルWブローにつなげばウェービングブローパターンに移行できるぞ。ジャンプ攻撃で落とされた時は着地で投げを狙おう。

チンには前ジャンプCを連発する。間合いが近い時は着地後にしゃがみAを挟んでから再び跳びこもう。画面端に追いつめたら、前ジャンプC→しゃがみA・しゃがみB・しゃがみC→前方ジャンプ…の繰り返しだ。



俗にいうスカし投げ。ジャンプA（昇り）空振りでガードを誘い…



着地と同時に投げる（ボタンは連打でOK）。あとは繰り返しだ



前ジャンプ攻撃を食らっても着地で投げられる。赤字にはならないのだ

# やはり頼りになるのは蛇使い・中段牽制から連続技を狙え！



# 山崎竜二

攻略／DSP－たろりん

## 対CPU戦基本戦法

### ●蛇使いパターン

蛇使い・中段で牽制するパターン。



先端を当てるように蛇使い・中段を連発していくのだ

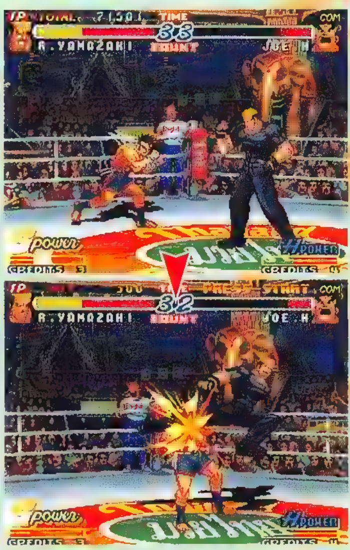
牽制している間にCPUがライン移動をすることがあるが、これは一気にダメージを与えるチャンス。CPUはスウェーライン上をダッシュしてから対メインライン攻撃を出してくるので、ダッシュしたのを確認したらすぐに垂直ジャンプ。これで対メインライン攻撃をかわせるぞ。下降中にジャンプCを出して相手の硬直を攻撃し、連続技を決めていこう。

決める連続技は、ジャンプC↓立ちA・立ちC↓キャンセル裁きの匕首か、ジャンプC↓立ちB・↘+C↓キャンセルギロチン。

このパターンを使う上での注意点を説明しよう。

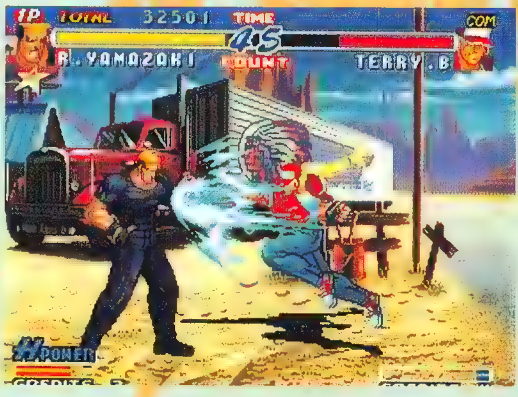
まず、蛇使い・中段は、なるべく先端を当てるようにすること。近いと出がかりをつぶされることがあるし、遠くて空振りしてしまうと、スキに反撃を食らってしまうことがある。特に注意が必要な状況は、空中の相手に蛇使い・中段がヒットしたあと。相手はふっ飛んでいくので、そのままの距離で次の蛇使いを出しても届かないことが多いのだ。こんな時は少し様子を見て、相手が蛇使いの射程内に近づいてきてから蛇使いを出すようにしよう。

もう1つ。一部のキャラは、ダッシュや必殺技で蛇使い・中段の下をくぐってくることがある。こういうキャラを相手にしている時は、蛇使い・下段を使わなければならないぞ。

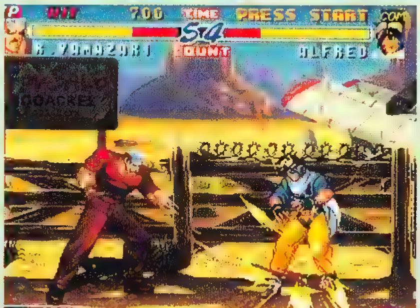


耐えられなくなったCPUはライン移動する。思うツボだ

垂直ジャンプで攻撃をかわし、連続技を叩きこむ。死ねやぁ～



蛇使いを空振りすると、こんな痛い反撃を食らってしまうぞ



背が低い相手には下段。跳びこまれやすいけど仕方がない

### ●待ちパターン

CPUがスキの大きい技を出すまで待ち、それをガードしてから反撃していくパターン。間合いが近い場合は近距離立ちAから連続技、遠い場合はしゃがみCを入れるようにしよう。

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| ブン投げ | ←or→+C |
| **●特殊技** | |
| 目ツブシ | ダウン時C |
| カチ上げ | 空中でBC |
| ブッ刺し | →+A |
| 昇天 | ↘+A |
| **●必殺技** | |
| 蛇使い・上段★ | ↓↙←+A（ため可） |
| 蛇使い・中段★ | ↓↙←+B（ため可） |
| 蛇使い・下段★ | ↓↙←+C（ため可） |
| 蛇だまし | 蛇使いため中D |
| 大蛇 | 蛇使いためMAX時にボタン放す |
| サドマゾ | ←↙↓↘→+B |
| ヤキ入れ | →↓↘+B |
| 倍返し | ↓↘→+C |
| 倍返し（充電） | ↓↘→+C（短く押す） |
| 裁きの匕首☆ | →↓↘+A |
| 爆弾パチキ | 接近して→←↓↑+C |
| トドメ | ↓↓+C |
| **●超必殺技** | |
| ギロチン | →←↙↓↘+BC |
| **●潜在能力** | |
| ドリル | 接近して1回転+C |
| ドリル　Lv2 | ドリルの雄叫び中C連打（5～8回） |
| ドリル　Lv3 | ドリルの雄叫び中C連打（9～12回） |
| ドリル　Lv4 | ドリルの雄叫び中C連打（13回以上） |
| ドリル　Lv5 | ドリル　Lv4成立後の雄叫び中ABC同時押し |

## おまけ情報

連続技を紹介。

**●↘+A↓キャンセル蛇だまし↓↘+A↓…**

画面端限定。蛇だましには蛇使い・中段を使う。3種類の蛇使いのうち、これがもっとも早く蛇だましに移行できるためだ。蛇だましのあとは、少し前に歩いてから次の↘+Aを出そう。

徐々に間合いが離れるため、ずっと続けることはできないが、4発はいける。自分が2P側だと、なぜか1P側よりも離れる間合いが狭いので、5発以上も狙えそうだ。



蛇だましの入力タイミングがムズいが、できるとカッコイイ

**●近距離立ちA↓↘+A・立ちC・立ちC**

立ちAから↘+Aがつながる。そんだけ。

もう1つお得情報。ドリルは他の投げ技と違い、投げられ判定がなくなる技も投げることができる。ビックリ。潜在能力だけはムリだけど。

# 対CPU戦キャラ別攻略

**●蛇使いパターン対応キャラ**

香緋、リック、テリー、ジョー、ギース、双角、マリー、フランコ、山崎、崇秀、崇雷、ダック、キム、ビリー、タン、ローレンス、クラウザー、アルフレッド



閃里肘皇でくぐられても届かないので安心。投げてしまおう

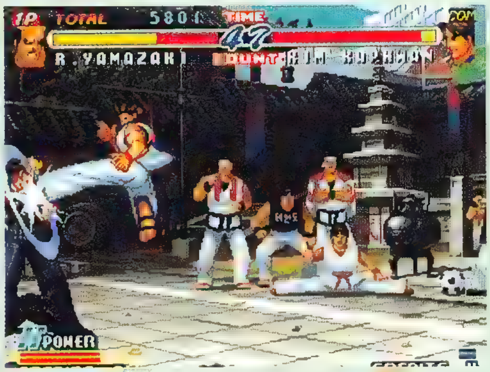
香緋はたまに閃里肘皇で蛇使い・中段をくぐってくることがあるが、蛇使い・中段の先端を当てるようにキチンと間合いを調整していれば、閃里肘皇は届かない。反撃できるようなら投げで反撃しよう。反撃が間に合わないと感じたら、バックステップで間合いを離すべし。

リックはシューティングスターで蛇使い・中段をくぐることがある。出してくるのはほとんど蛇使い・中段を食らったあとのリバーサルなので、一回蛇使いを出したら少し様子を見てから次の蛇使いを出すようにしよう。

テリーは蛇使い・中段を空振りした時にバーンナックルで反撃してくることがある。特にジャンプしたテリーに蛇使いがヒットしたあとのリバーサルに注意。いったん様子を見るのが無難。

キムには、近い間合いで蛇使いを出すと半月斬でくぐられてしまうので、距離の調整が重要。なるべく遠くから蛇使いを出せば、半月斬は届かない。近寄られてしまったらガードをかため、半月斬にブレイクショット（裁きの匕首がいい）で反撃したり、➡＋Bをガードしたあとに反撃して間合いを離そう。

崇秀と崇雷は帝王神足拳に注意。起き上がりなどにリバーサルで出してくることが多いので、ダウンさせたあとや空中で蛇使いを当てたあとは様子を見るように。



ネリチャギに反撃。半月斬ガード後に蛇使いで追い払うのもいい

ダックは蛇使い・中段を食らったあと、リバーサルでヘッドスピンアタックを出すことがある。続けて蛇使い・中段を出しておけばつぶすことができる（悪くて相打ち）ので問題はないのだが、強ヘッドスピンアタックをガードすればスキに連続技を決められるので、一度蛇使い・中段を当てたあと様子を見るのも悪くない。



強ヘッドスピンアタックをガードすれば、連続技が入るのだ

クラウザーは対メインライン威力大攻撃の攻撃判定が上に大きいため、クラウザーのライン移動を見てすぐにジャンプしてしまうとかわしきれなくなってしまう。スウェーライン上をダッシュしてくるのを待ち、ダッシュの終わり際ぐらいのタイミングで垂直ジャンプ（小ジャンプにならないように注意すること！）するといい。



垂直ジャンプ。こうすれば対メインラインCもかわせるのだ



クラウザーに対しては、ダッシュを充分に引きつけてから…

タン、マリー、アルフレッドには蛇使い・下段を使う。アルフレッドに蛇使い・下段を空振りすると、まれに超必殺技（空中から突進してくる）を食らってしまうことがあるのだが、空振りする間合いでは絶対に蛇使い・下段を出さないようにしていれば、まず食らうことはない。

**●待ちパターン対応キャラ**

アンディ、ボブ、ホンフゥ



ヘイ、ヘイ、ホーといいながらスキをさらけだしてくれるぞ

アンディは斬影拳、空破弾などのスキの大きい技を出してくるので、立ちAからの連続技で反撃しよう。

ボブはガードをかためて待っていると、コンビネーションのあとモンキーダンスを出してくる。着地のスキに連続技を叩きこもう。

ホンフゥは、遠距離立ちB・立ちBの空振りのスキと、電光石火の地のスキに反撃する。爆発ゴローのスキも狙い目だが、着地の硬直は意外と短いので気をつけよう。

**●その他のパターン**

舞、チン

舞、チンともに、跳びこみからの連続技で倒す。舞には通常ジャンプで跳びこもう。チンは遠めから小ジャンプし、小ジャンプCの先端を当てるようにすると返されにくいぞ。



これぐらいの距離で当てれば対空技をつぶすことができる

# ここにきて帝王天眼拳が陽の目を見たゾ！



## 秦(じん) 崇秀(ちょんしゅ)

攻略／モリスケ

## 対CPU[illegible]法

### ●帝王天眼拳で誘って連続技パターン

帝王天眼拳を撃つと、CPUはライン移動することが多い。その際は必ず対メインライン攻撃を出してくるので、対メインライン攻撃をジャンプ攻撃でつぶせば、そのまま連続技を決めることができるわけだ。

CPUの対メインライン攻撃をつぶすためには、タイミングを見計らって垂直小ジャンプCを当てればいい。崇秀はリーチが短いために連続技は決めにくいので、ここでは至って簡単なジャンプC→帝王神足拳という連続技を決めておく。

帝王神足拳でダウンさせたら、CPUの起き上がりにすばやく接近して、対人戦でも有効な近距離立ちC・立ちC・立ちC・➡⬅＋Cのコンビネーションを空振りして背後にまわるテクニックを使うべし。これに対してCPUは避け攻撃や無敵技を出してくる他、ガード、ライン移動などをおこなう。

避け攻撃や無敵技を出してきた場合は見事に打ち勝つことができるので、ヒット確認ができたら、➡⬅＋Cの浮いたところにダッシュ帝王天耳拳で追撃するように。

ガードされた場合は、連続ガードにならないように一瞬待ってから帝王神足拳を出すと、ヒットする確率が高いので狙ってみよう。帝王神足拳までガードされた場合は、それ以上攻めこんでもパターンから外れてしまいがちなので、間合いを離してから帝王天眼拳を撃ち、再度パターンに持ちこもう。

ライン移動した場合はしっかり反応して、戻ってきたところを垂直小ジャンプCで攻撃しよう。

### ●ジャンプ攻撃空振り投げパターン

ジャンプ弱攻撃を当たらないように出しながら跳びこむと、なぜかCPUはかたまるので、着地で投げを決めることができる。一度投げてしまえば起き上がるタイミングに合わせて跳びこむことでパターン化できるので、比較的簡単に倒せるゾ。



帝王天眼拳にビビッた相手はスウェーラインへ移動するので…



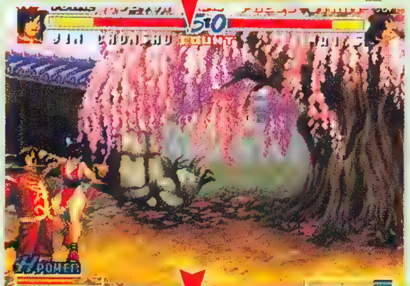
対メインライン攻撃を出したところをジャンプ攻撃でお出迎え



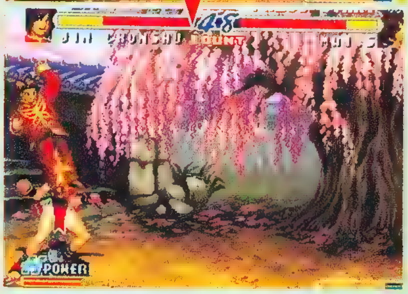
着地で帝王神足拳を出しましょう。ジャンプCの打点が高くても問題なし



帝王神足拳でダウンを奪ったら、近づいてコンビネーション空振りだ



するとCPUは反応するゾ。スウェーラインへ逃げた場合は…



恒例の垂直小ジャンプCでつぶしてあげましょう

## 技コマンド表

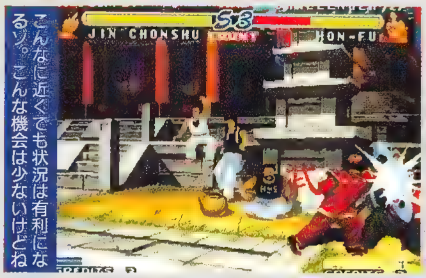
| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 発勁龍 | ←or→＋C |
| **●特殊技** | |
| 光輪殺 | →＋A |
| **●必殺技** | |
| 帝王神足拳 | →→＋A |
| 帝王天眼拳★ | ↓↘→＋AorC |
| 帝王天耳拳☆ | →↓↘＋AorC |
| 竜灯掌 | ↓↘→＋B |
| 竜灯掌・幻殺 | 竜灯掌～帝王神眼拳（空中） |
| 帝王神眼拳（その場）☆ | →↘↓↙←＋A |
| 帝王神眼拳（空中）☆ | →↘↓↙←＋B |
| 帝王神眼拳（背後）☆ | →↘↓↙←＋C |
| 帝王空殺神眼拳 | 空中で↓↙←＋B |
| **●超必殺技** | |
| 帝王漏尽拳★ | →←↙↓↘＋BC |
| 帝王空殺漏尽拳 | 空中で↓↙←→＋BC |
| **●潜在能力** | |
| 海龍照臨 | →←↙↓↘＋C |

## おまけ情報

スマン、ほんちゃんはナイスなネタがありません。仕方ないので小粒なネタを大量に放出したいと思います…。

画面端に追いこんだ状態で弱帝王天眼拳をガードさせた場合、相手と密着状態でも五分、少し間合いが離れていれば若干有利になるので、そのまま攻め続けることができる。発生が遅くて牽制にも使えない帝王天眼拳だが、画面端まで追いこんだ状況なら使う価値はあるわけだ。とはいっても崇秀で画面端に相手を追いこむ、なんて状況はほとんどないのだが…。

遠距離立ちCの2段目の後半部分を相手の起き上がりに重ねてヒットさせた場合、続けて発生の早いしゃがみAなどをヒットさせることができる。これまた狙えるような状況はまずないのだが…。以上、使えないネタ特集でした！



こんなに近くでも状況は有利になるゾ。こんな機会は少ないけどね

# 対CPU戦キャラ別攻略

## ●帝王天眼拳で誘って連続技パターン

**リック、テリー、アンディ、ジョー、舞、ギース、双角、ボブ、マリー、フランコ、崇秀、崇雷、ダック、キム、ビリー、タン、ローレンス**

ジョーに爆裂ハリケーンを出されると、帝王天眼拳を貫通してしまうのでダメージを受けてしまう。これがいやな人はしゃがみガードで待ち、硬直時間の長いスラッシュキックを出してきたところに反撃するだけでも勝てるので試してみよう。

ギースはダブル烈風拳を撃ってくるが、間合いが離れていればガードが間に合う。また近距離立ちC・立ちC・立ちC・→←+Cで裏にまわったところを当て身されてしまう可能性はあるが、中段当て身ならダメージにはつながらないので無視できる。

双角は帝王天眼拳に対してまきびしや野猿狩り、邪棍舞を出してくるが、どれも相殺できるので問題はない。憑依弾を出されると食らってしまうが、間合いが近くなければ最後まで決まらないので、反撃することができる。

ビリーは帝王天眼拳に反応して三節棍中段打ちを出してくるので、できるだけ離れた間合いで帝王天眼拳を撃つようにすること。近いと三節棍にブチ当たります。



待ってましたよスラッシュキック。帝王神足拳を決めてあげよう

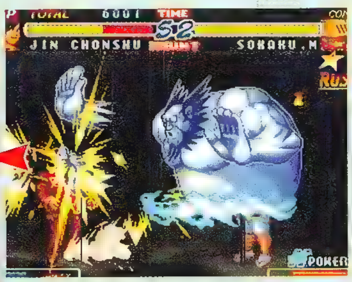


裏にまわってるのに中段受け身で返されるお腹。ダメージは受けないが



この程度の間合いではサンコン（三棍）の餌食。もっと離れよう





形容しがたい髪形の親父に殴られても、間合いが離れていれば…

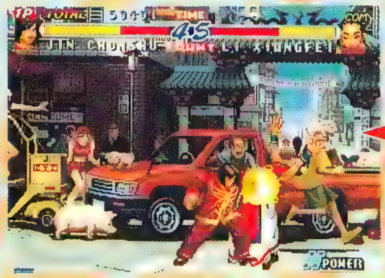
最後までヒットしないので反撃できるぞ。跳びこんで連続技だ！

## ●ジャンプ攻撃空振り投げパターン

**香緋、ホンフゥ、チン、アルフレッド**

基本戦法で紹介した通りのコトをおこなえば、問題なく倒すことができる。

ちなみにチンには跳びこんで連続技を狙っているだけでも勝てるぞ。ただし崇秀のジャンプ攻撃のリーチは極端に短いので、ギリギリ届かない場合がある。



ジャンプAを上昇中に出しましょう。CPUはかたまるので…

ゲットできるぞ。これを繰り返せば問題なく勝てるよん

## ●その他のパターン

**山崎、クラウザー**

山崎には画面の端から端ぐらいまで間合いを離してから強帝王天眼拳を撃つと、蛇使いや避け攻撃を出したところにヒットすることが多いので、ひたすら撃ち続けるだけでいい。ただし倍返しで切り返される可能性があるので、帝王天眼拳は連射せずにヒット確認してから次を撃つように。

クラウザーはブリッツボールやカイザーウェイブがいやなので、帝王天眼拳で誘うパターンに持ちこみにくい。そこでダッシュジャンプCで跳びこんで着地帝王神足拳、という連続技を狙おう。跳びこみに対してカイザークローを出してくるが、ジャンプCでつぶすことができるのだ。帝王神足拳が決まったら、もちろんコンビネーションを使った裏まわりを狙って追加ダメージを狙うべし。

またクラウザーの対メインライン威力大攻撃は上方向に判定が強いため、垂直小ジャンプだとつぶしにくい。クラウザーに対しては垂直通常ジャンプを使おう。ちなみに舞の対メインライン威力大攻撃も強いゾ。



蛇使いの硬直に帝王天眼拳がヒットする。倍返しには注意してね



この対メインライン攻撃がイヤンなので、皇帝には通常ジャンプ

# 帝王天眼拳でライン移動を誘い連続技をくれてやれ！



## 秦(じん) 崇雷(ちょんれい)

攻略／モリスケ

スウェーラインへ送られた相手は必ず対メインライン攻撃を出すので、再度垂直小ジャンプCでつぶして連続技を決める、というようなパターンを繰り返そう。

A・B・➡+Cを決めた際は➡+Cをキャンセルして龍転身（前転）を出すと、スウェーラインへ送った相手の真下へ移動できるので、垂直小ジャンプCが当てやすくなるぞ。アルフレッドを出現させるために超必殺技で締めたい時は、コンビネーションの➡+Cをキャンセルして帝王宿命拳（押しっぱなし）を出すといい。自分の目前に帝王宿命拳を出せば、対メインライン攻撃を出してきた相手にヒットさせることができるのだ。

対メインライン攻撃は食らってしまうものの、ほぼ確実に帝王宿命拳をヒットさせることができる。

ちなみに、帝王天眼拳を撃つ時の間合いが離れすぎていると、対メインライン攻撃で戻ってきた相手に垂直小ジャンプCを当てにくいので、帝王天眼拳を一発撃ったらダッシュで間合いをつめ、再度帝王天眼拳を撃つ、というように間合いを調節するといい。前進してから帝王天眼拳を撃つと、コマンドの関係上、帝王天耳拳が暴発してしまうので、間合いをつめる際はダッシュを使用すること。

### ●帝王宿命拳から跳びこみ連続技パターン

相手に当たらない間合いで帝王宿命拳（押しっぱなし）を出すと、CPUはなぜかしゃがみガードでかたまったままになるので、跳びこみから連続技を決めることができる。

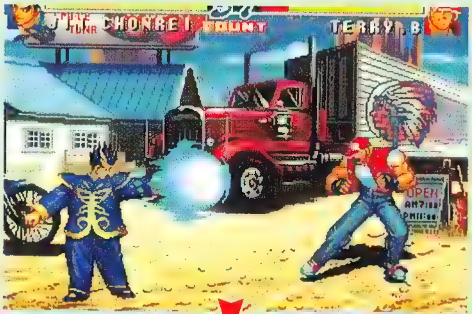
帝王天眼拳を撃った直後に帝王宿命拳を出すと、CPUはガードのままかたまることが多いので、このパターンに持ちこみやすいぞ。

## 対CPU戦基本戦法

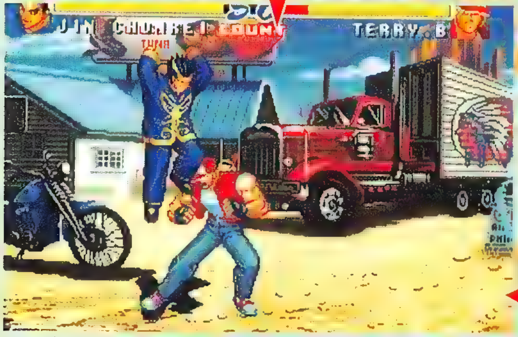
### ●帝王天眼拳で誘ってひたすら連続技パターン

CPUに対して帝王天眼拳を撃つと高確率でスウェーラインへ移動するので、対メインライン攻撃を出して戻ってきたところを垂直小ジャンプCでつぶし、着地で連続技につなげることができる。

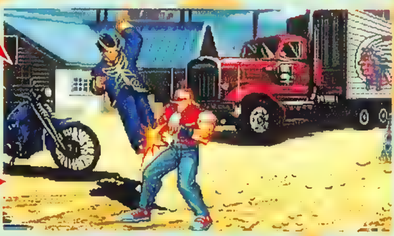
ここで決める連続技は崇雷の基本である立ちB・立ちC・➘+Cではなく、相手をスウェーラインへ送るA・B・➡+Cを使おう。



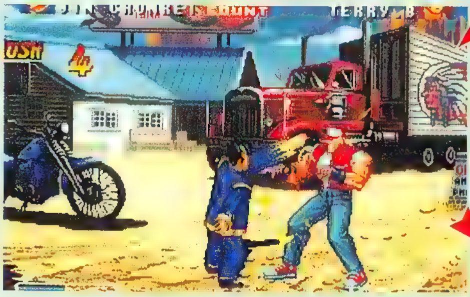
まずはこのくらいの間合いから帝王天眼拳。スウェーラインへ移動したら…



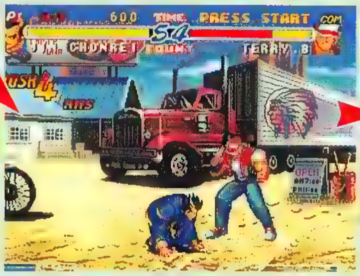
タイミングを見計らって垂直ジャンプ。対メインライン攻撃を回避しつつ…



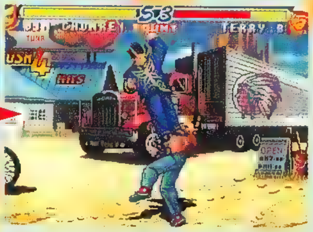
ジャンプCをヒットさせることができる。着地したら…



相手をスウェーラインへ送るA・立ちB・➡+Cにつなげて…



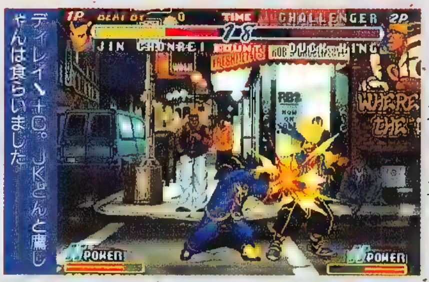
キャンセル龍転身（前転）を出そう。ちょうど相手の正面へ移動するので…



対メインライン攻撃を垂直小ジャンプCでつぶすべし。以後繰り返し

## おまけ情報

全国大会に向けて崇雷をやりこんだ結果、有効と思われる戦法を発見したのでここで紹介しよう。崇雷が多用することになる立ちB・立ちC・➘+Cのコンビネーションだが、ガードされた場合は立ちB・立ちCを最速でつないで➘+Cをディレイで出すようにすると、反撃しようとした相手に➘+Cがヒットするのだ。➘+Cがヒットしたのを確認してから帝王天耳拳を出す、というのはかなりキツイので、ディレイで➘+Cを出した場合は必ず帝王神足拳を入力しよう。ヒットした場合は追撃になり、ガードされてもリスクはないのだ。帝王神足拳は➡×3じゃないと届かないので気合い入力せよ。ディレイ➘+Cを使うようになると相手も警戒するので、立ちB・立ちC→キャンセル龍転身なんてのも生きてくるゾ。



ディレイ➘+C。JKとんと鷹しやんは食らいました

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| 発勁龍(はっけいりゅう) | ←or➡+C |
| ●特殊技 | |
| 龍殺脚 | ➡+B |
| ●必殺技 | |
| 帝王神足拳(ていおうしんそくけん) | ➡➡+Aor➡➡➡+A |
| 帝王天眼拳(ていおうてんげんけん)★ | ↓↘➡+AorC |
| 帝王天耳拳(ていおうてんじけん)☆ | ➡↓↘+AorC |
| 帝王漏尽拳(ていおうろじんけん)★ | ↓↙←➡+C |
| 龍転身(りゅうてんしん)（前転） | ↓↘➡+B |
| 龍転身(りゅうてんしん)（後転） | ↓↙←+B |
| ●超必殺技 | |
| 帝王宿命拳 | ➡←↙↓↘+BC(ため可)orC連打 |
| ●潜在能力 | |
| 帝王龍声拳 | ➡←↙↓↘+C |

# 対CPU戦キャラ別攻略

## ●帝王天眼拳で誘ってひたすら連続技パターン対応キャラ

リック、テリー、アンディ、ジョー、舞、ギース、双角、ボブ、マリー、フランコ、崇秀、崇雷、ダック、キム、ビリー、タン、ローレンス、クラウザー

ジョーはまれに帝王天眼拳を爆裂ハリケーンで切り返してくるが、一度でもライン移動を誘うことができればパターンに持ちこめるので、無視して帝王天眼拳を撃とう。

ギースは帝王天眼拳をダブル烈風拳で切り返してくるが、ジョー同様、一度でもライン移動を誘うことができればパターンに持ちこめるので、我慢して帝王天眼拳を撃つべし。

フランコは体が大きいので、対メインライン攻撃を垂直小ジャンプCでつぶそうとしても食らってしまうことがある。

そこで、垂直小ジャンプではなく垂直ジャンプからC攻撃を出すようにしよう。ローレンスやクラウザーを相手にする場合にもいえることなので、体の大きいキャラが相手の場合は、垂直ジャンプにしよう。

ちなみに、舞は体が小さいにも関わらず対メインライン威力大攻撃の判定が上方向にある。垂直小ジャンプだと食らってしまうことがあるので、舞に対しても垂直ジャンプを使うようにすること。

ダックは対メインライン攻撃で戻ってくる時、まれにクロスヘッドスピンを出してきてパターンが崩れてしまうが、多用はしてこないので再度パターンに持ちこめば問題ない。

クラウザーは帝王天眼拳で誘おうとするとブリッツボールを撃ってくるので、イマイチ誘いにくい。そこで遠距離からダッシュジャンプCで跳びこんでしまおう。反応して跳びこんでカイザークローを出してくるものの、ほとんどの場合ジャンプCでつぶせるので、そこからパターンに持ちこめるぞ。




ギースとは飛び道具の撃ち合いになりやすいけど全然OK




クラウザーの対メインラインCは判定がデカイので…




この高さでジャンプCを出そうとしても食らってしまうゾ



舞の対メインラインC攻撃も意外と判定がデカイ。チラリズム！

## ●帝王宿命拳から跳びこみ連続技パターン対応キャラ

香緋、ホンフウ、アルフレッド

対応キャラとの闘いはすべて一ラインバトル。適当な間合いで帝王天眼拳を撃つとほとんどの場合ガード状態のままかたまってしまうが、お構いなしにパワーゲージがSになるまでひたすら帝王天眼拳を撃ち続け、ゲージがたまったら帝王宿命拳を出すようにすればパターンに持ちこめる。

CPUはなぜかしゃがみガードでかたまります。そこじゃ！




帝王天眼拳に混ぜて帝王宿命拳を撃ち、相手の近くで発動させよう





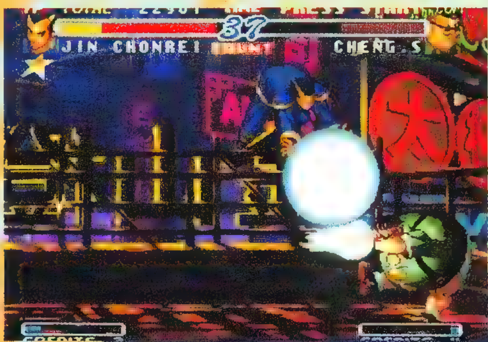

ダッシュジャンプで跳びこんで連続技を狙えるじょ

## ●その他のパターン

チン、山崎

チンにはジャンプCで跳びこんで連続技を狙っているだけで勝ててしまう。特にパターンを必要としない相手だ。

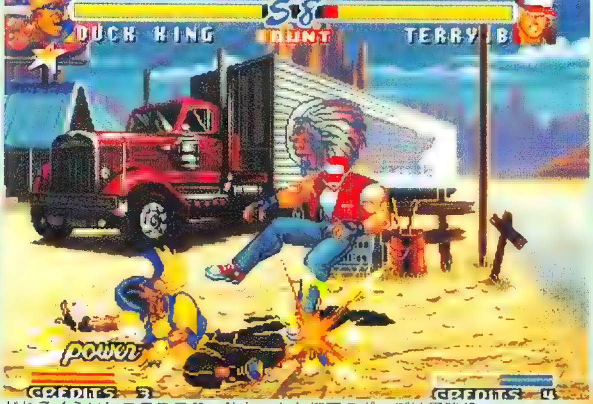
山崎は間合いを離してから強帝王天眼拳をひたすら撃ち続けるだけでOK。弱帝王天眼拳だと倍返しで切り返されてしまうので注意しよう。




チンは跳びこんでるだけで勝てましゅ。対空豚足ジェット？




帝王天眼拳は強で撃たないと倍にして返されます



だれるくらいにスラスラ♡　欽ちゃんも仰天のポーズは最強!?



# スライディングのニードルローでスラっといきまひょ！

# ダック・キング

攻略／蒼炎闘士ゆーち

## 対CPU戦基本戦法

### ●スラっとパターン

用意するものは↘+B（ニードルロー）。スライディングを多用する戦法だけあって、ほとんどのキャラにスラっと勝ててしまうという、デンジャラスかつナイスなパターンだべさ。

当然遠距離で出しても意味はないので、↘+Bの届く間合いである中間距離から、めりこみすぎないように出していこう。↘+Bでダウンを奪ったら、CPUの起き上がりに再び↘+Bを狙っていこう。ガードすることが多いCPUには、↘+B（CPUガード）↓ちょっとさがって再び↘+Bってな感じで出していくとヒットしやすいぞ。

また、↘+Bを出すと垂直or前ジャンプしたり、ライン移動するなどして、素直に↘+Bを食らってくれないCPUもいるので、以下の方法でそれぞれ対処していくべし。

垂直ジャンプするCPUには、そのジャンプの着地（跳びこみ攻撃を食らってしまった場合でも可）にしゃがみB・しゃがみB・↘+C↓キャンセル弱ヘッドスピンアタックの連続技を狙っていこう。↘+Bをジャンプで跳び越してくるCPUには、着地に通常投げを決めよう。



スラをライン移動で避けるCPUには、立ちDからお仕置よ♡

CPUがライン移動したら、対スウェーライン上段攻撃↓キャンセル弱ヘッドスピンアタックをもれなく進呈してやろう♡

イマイチ反応できない人は、ダメージは小さいが対スウェーライン下段攻撃を使っていこう。

馴れが必要だが、意外にライン移動するキャラが多いので、しっかり対処できるようにしておくべし。

### ●クロスヘッドスピンでごっちゃん投げパターン

遠目でスウェーラインに移動したら、クロスヘッドスピンでCPUに近づき、着地後に通常投げを決めるパターン。

クロスヘッドスピンはCPUに当てない（ガードも不可）ように出していき、なるべくCPUの目の前に着地するようにしよう。着地後は、CPUのいる方向にレバーを入れっぱなしにしてCボタンを連射するだけでOKちょん。

また、体力赤ゲージ時やS or Pパワー時なら、クロスヘッドスピン（空振り）↓ブレイクスパイラルを決めることができる。スラっとパターン対応キャラにも最後だけこのパターンを使っていけば、余裕でアルフレッドの出現条件を満たすことができるぞい。

ちなみに通常投げを狙ったのに近距離立ちCが出てしまった時は、近距離立ちC↓キャンセル弱ヘッドスピンアタック↓ライン移動という具合に仕切り直しをしてくだされ。



まずは間合いを離します。にょほ〜っとC、H、Sを空振り…



着地後（目の前）に投げら〜〜！もちB、Sでもラヴリー満腹♡

## 技コマンド表

**●投げ技**

| | |
|---|---|
| ローリングネックスルー | ←or→+C |

**●特殊技**

| | |
|---|---|
| ニードルロー | ↘+B |
| マッドスピンハンマー | ←+A |
| ショッキングボール | 相手ダウン時↓+C |

**●必殺技**

| | |
|---|---|
| ヘッドスピンアタック★ | ↓↘→+AorC |
| オーバーヘッドキック | 強ヘッドスピンアタック〜C |
| フライングスピンアタック | 空中で↓↙←+A |
| ダンシングダイブ☆ | ↓↙←+B |
| リバースダイブ | ダンシングダイブ〜↓↘→+B |
| ブレイクストーム | →↓↘+B〜B連打 |
| ダックフェイント・空 | 空中で↓↓ |
| フライングスピンアタック2 | ダックフェイント・空〜↓↙←+A |
| ダックフェイント・地 | ダッシュ中↘+C |
| クロスヘッドスピン | スウェーライン上で↑↓+D |
| ダイビングパニッシャー | ダックダンス・レベル1後空中で↓↙←+BC |
| ローリングパニッシャー | ダックダンス・レベル2後↓↘→+BC |
| ダンシングキャリバー | ダックダンス・レベル3後↓↙←+BC |
| ブレイクハリケーン | ダックダンス・レベル3後→↓↘+BC |

**●超必殺技**

| | |
|---|---|
| クレイジーBR | ブレイクストーム〜空中で←↙↓↘→+BC |
| ブレイクスパイラル | 接近して1回転+BC |
| ブレイクスパイラルBR | 空中で←↙↓↘→+BC |

**●潜在能力**

| | |
|---|---|
| ダックダンス・レベル1 | →←↙↓↘+C |
| ダックダンス・レベル2 | ダックダンス・レベル1中にC連打（4回） |
| ダックダンス・レベル3 | ダックダンス・レベル2中にC連打（4回） |
| ダックダンス・レベル4 | ダックダンス・レベル3中にC連打（4回） |
| スーパーボンビングマシーン | ダックダンス・レベル4後→↘↓↙←+C |

## おまけ情報

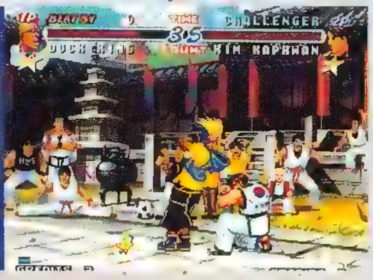
第1842回、空キャンセルブレイクスパイラル講座だっピィ〜♡　今回空キャンセルする技は、←+Aと遠距離立ちC。

①…まずはブレイクスパイラルのコマンドを途中まで（→↘↓↙）入力します。

②…そして使用する技に応じて←+A or Cと入力します。ようするに半円を描くように（→↘↓↙←+A or C）レバーを持ってきて、←と同時に任意ボタンを押し、それぞれの技を出すということ。

③…あとは←+Aや遠距離立ちCの攻撃判定が出る前に、↑+BCと入力すればOK♡

難しく考えることなく実践すれば、意外と簡単にマスターできるぞ。跳びこみ攻撃やしゃがみB×2を相手にガードされたあとに空キャンセルブレイクスパイラル、ってな感じで狙ってみよう。ぶぴ♡



攻撃判定が出る前に↑+BC－技のモーションは一瞬見えます

# 対CPU戦キャラ別攻略

オイ〜ス♡ ダックを使ってアルフレッドを出現させたい人は、出現条件の"超必殺技（ブレイクスパイラル）を7回以上"ってのを狙ってこう。2通り紹介するので、使いやすい方を狙ってね。

ちなみにCPU戦の前半の方が断然狙いやすいので、なるべくビリーやローレンスが出現する前に規定回数をクリアしておくといいぞ。

①クロスヘッドスピンでごっちゃん投げパターンから狙う…これはスラっとパターン対応キャラにも有効なので、CPUの体力があとわずかになったら狙っていこう。

②しゃがみA・しゃがみC→ブレイクスパイラル…しゃがみAはガードされてもOK。跳びこみ攻撃から狙ってもいいし、CPUの技をガードした直後に狙ってもいい。

また、CPU戦の前半は基本戦法を使わなくても、跳びこみ攻撃からの連続技を狙うだけで勝ててしまう。そのため、自分の体力ゲージが全然減ってないことが多いので、あと1発ブレイクスパイラルを決めればKO、ってな体力にまでCPUを追いこんだら、わざと攻撃を食らって自分の体力ゲージを赤く（S or Pパワー時は必要ナシ）し、超必殺技が出せる状態にするといいぞ。

## ●スラっとパターン対応キャラ

リック、テリー、アンディ、ジョー、舞、ボブ、ホンフゥ、フランコ、山崎、キム、崇秀、崇雷、ダック、タン、ローレンス、アルフレッド

テリー、舞は楽勝。ちなみに、はじめからクロスヘッドスピンでごっちゃん投げパターンを使っていってもいいぞ。

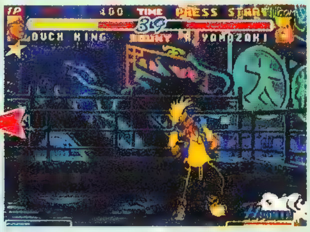
ボブには、弱ヘッドスピンアタック連発でもいいちょ。

ホンフゥにはガードされても関係なしに↘+Bを連発しよう。するとそのうち制空烈火棍を出してくるがヒットしないので、空振りのスキに連続技を決めてやろうぜ。

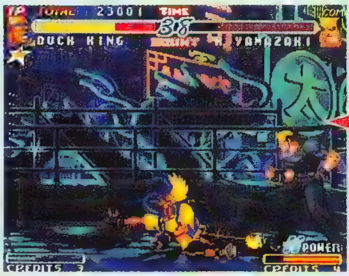
山崎はガードがかたいので、とりあえず画面端まで↘+B連発で押していこう。そして、画面端に追いこんだらいったんさがって↘+Bでダウンを奪い、完全に山崎が起き上がったのを確認してから再び↘+Bと繰り返していこう。つまり、起き上がってすぐ出す技を↘+Bでつぶす感じ。

ダックは意外に強いが、ブレイクストームを空振ることも多いので、そのへんを見落とさないように。うい♡

アルフレッドは↘+Bに合わせてオーグメンターウィング（対空）を出してくるが、間抜けにも空振るので、ホンフゥ同様、スキに連続技を叩きこんでやれ！ ガブガブ。



画面端までスラスラ。ダウンを奪ったらちょっと後ろにさがり…



完全に起き上がったら再びスラ。何か技出てるよ。お馬鹿サン♡




ブレイクショットだろうが関係なしにスラスラ♡ スキに連続技じゃ

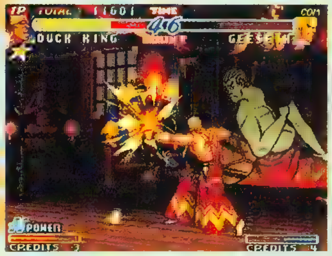
## ●クロスヘッドスピンでごっちゃん投げパターン対応キャラ

ギース、双角、マリー、ビリー、クラウザー

マリーはスラっとパターンでもOK。その際は、よくバーチカルアローを空振りするので、見逃さずに連続技を決めていこうぞ。ばっきゅ〜ん。

ビリーはリーチが長いので、他のキャラより広めに間合いを離して（遠距離）狙っていこう。また、ギリギリ当たるくらいの間合いから弱ヘッドスピンアタックを連発するだけでも勝ててしまうぞ。

クラウザーは、1度↘+Bでダウンを奪ってからパターンに持ちこむといいぞ。



あた〜！ ギース、クラウザーはたまにつぶしてきます。でも愛嬌♡

## ●その他のパターン

香緋、チン

香緋は詠酒を巧みに使ってくるので、画面端での待ち戦法をとっていこう。香緋は一定の間合いに近づいたら、立ちBなどの通常技を出してくるので、そこにタイミングよく避け攻撃→キャンセル弱ヘッドスピンアタックを出していけばいいだけ。また、跳びこんできた時も同様に避け攻撃から返り討ちにしてやろう。閃里肘皇ガード後には、連続技orブレイクスパイラル。ラストにブレイクスパイラルを決めたいなら、しゃがみA・しゃがみCから狙おう。

チンには弱ヘッドスピンアタックを連発するだけ。OK楽勝って感じぃ〜♡

近づいてきたら（跳びこみ含む）避け攻撃で獲物捕獲♡





あとはキャンセルH.S.Aで1kg2千円♡ ブレスパもどうぞ♡




ビリヤードも嫉妬するマルとマルの熱き恋心♡ 何事も体当たりでね



# 1度スウェーラインに移動させたら一生往復させとけ！

# キム・カッファン

攻略／修羅騎士 鷹

## 対CPU戦基本戦法

### ●∞帰還パターン

立ちA・立ちB・立ちCのコンビネーション（以下、ライン送り連続技）を決めたあとや、スウェーラインへ誘導したあと、相手がメインラインへ戻ってくるところにジャンプCからライン送り連続技を決めて、再びスウェーラインへ相手を追いやる。このあとも対メインライン攻撃を出してくるので、タイミングよくジャンプC（基本的に小、通常ジャンプのどちらを使用してもいい）→ライン送り連続技〜ジャンプC…とひたすら繰り返していくパターンがこれ。

ジャンプCのあと、位置が遠くて遠距離立ちAが空振りしてしまうと思ったら、しゃがみB→キャンセル弱半月斬にかえよう。

ラインへ送ったあとだが、CPUは距離に応じてその場かダッシュから対メインライン攻撃を出してくる。これは、ライン送り連続技をヒットさせた間合いによって変化するので注意。近い位置でスウェーラインへ送った場合はその場から、遠い場合はダッシュから出してくるので覚えておこう。もちろん、その場から戻ってくるのに対しては、垂直ジャンプ。ダッシュから戻ってくるのに対しては、後ろジャンプが有効なのだ。

アルフレッドと御対面したいなら、ジャンプCを鳳凰天舞脚にかえればOK。超必殺技を出せない状態なら、わざと体力を赤ゲージまで減らすのも手なのだ。

### ●投げパターン

まずは中間距離からジャンプBを昇りで出し（当てないこと）、着地と同時に投げを決める。投げたあとは、すぐにダッシュを使って密着し、相手の起き上がる直前に垂直ジャンプB（昇りで空振り）を出して着地と同時に投げるのだ。そしてまたダッシュで近づいて…コレをひたすら繰り返すのがこのパターン。

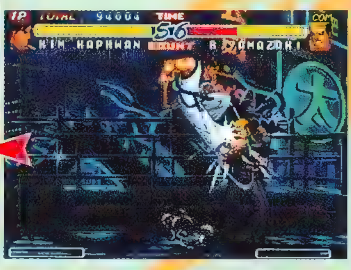
### ●ジャンプ攻撃パターン

最初の1〜3面くらいまでに有効な戦法。これはただジャンプ攻撃から連続技をひたすら狙っていくパターン。

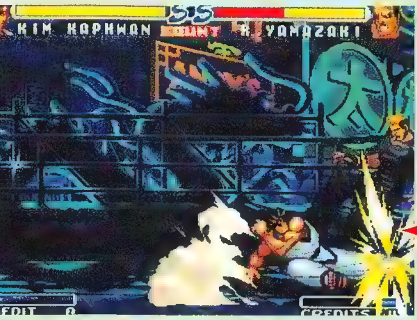
### ●飛翔脚パターン

ジャンプから飛翔脚〜追加技（↘+B）を出していくパターン。飛翔脚をガードされてしまっても、その後の追加技（下段）をCPUはガードしないのが特徴。この技でダウンを奪ったら、起き上がりに再び飛翔脚を重ねていこう。

ライン移動されてしまったら、素早く対スウェーライン上段攻撃（以下、立ちD）→遠距離立ちA・立ちB・立ちCとつないで、∞帰還パターンへ持ちこむといいのだ。



飛翔脚パターン。飛翔脚をガードされても…



その後の追加技はガードしないのだ




ライン送り連続技からは、タイミングよくジャンプ攻撃を出そう



投げパターン。起き上がる直前に垂直ジャンプB（昇り）を出し…



着地と同時に投げてしまおう。以降繰り返し

## おまけ情報

画面端でライン送り連続技を決めたあと、相手は立ちDを警戒するあまり、すぐにクイックロール or 対メインライン下段攻撃（以下、B）で戻ってくることが多くなってきたのが現状。しかし、対処法があるので紹介しておこう。

ライン送り連続技を決めたあと、すぐに立ちDを出すといい（ガードされたらそれまでだけど）。相手がクイックロール or Bを出していれば空振る（負ける）はずなのだが、キムの立ちDはスキが小さいので、続けて（ある程度引きつけて）対スウェーライン下段攻撃を出せばダウンを奪わずにヒットさせることができる（クイックロールに反応できれば、対スウェーライン下段攻撃を使わなくてもいい）。このあとは、立ちAが連続ヒットするので、再びスウェーラインへ送ってしまおう。



画面端でライン送り連続技を決めたら、すぐに立ちDで手もアリ

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| 体落とし | ←or→+C |
| ●特殊技 | |
| ネリチャギ | →+B |
| ●必殺技 | |
| 飛燕斬☆ | ↓ため↑+B |
| 半月斬★ | ↓↙←+BorC |
| 飛翔脚 | 空中で↓+B〜↘+B |
| 空砂塵 | ↓ため↑+A |
| 天昇斬 | 空砂塵〜↓+A |
| 覇気脚★ | ↓↓+B |
| ●超必殺技 | |
| 鳳凰天舞脚 | 空中で←↙↓↘→+BC |
| ●潜在能力 | |
| 鳳凰脚 | ↓↙←↙→+C |

# 対CPU戦キャラ別攻略

## ●飛翔脚パターン対応キャラ

**フランコ、山崎、ビリー**

対フランコ：対空技で迎撃されてしまう恐れもあるので、空中振り向き飛翔脚を使ってみるのもいい。うまく対空技を空振りさせることができたら、スキにライン送り連続技を決めよう。

対ビリー：体力赤ゲージorパワーゲージがたまると、超火炎旋風棍を出してくることもあるので、ガードをかためてみてもいい。超火炎旋風棍を出してきたらライン移動して、ダッシュ～対メインライン威力大攻撃（C）からライン送り連続技を決めよう。

## ●∞帰還パターン対応キャラ

**テリー、アンディ、ジョー、舞、双角、ボブ、マリー、崇秀、崇雷、ダック、キム、タン**

対テリー：画面端でガードをかため、ファイヤーキック、バーンナックル、パッシングスウェーなどを待つ。ファイヤーキック、バーンナックルはスキに反撃しよう。パッシングスウェーに対しては、立ちDかジャンプで対処。

対アンディ：画面端で待っていると、斬影拳、空破弾などを出してくる。斬影拳は弱ならライン送り連続技、強ならしゃがみCやしゃがみB→キャンセル弱半月斬などで反撃しよう。疾風裏拳まで出してきたら、スキが大きいので、好みの連続技を決めるといい。

対ジョー：しゃがみBでライン移動を誘うことができる（写真参照）。また、このキャラには投げパターンも有効なのだ。

対舞：画面端で跳び上がるコンビネーションを空振りしたあとや、近い位置での龍炎舞をガードしたあとにライン送り連続技を決めていこう。また、自分からスウェーラインへ移動することもあるので見逃さないようにしよう。

対双角：ダッシュに反応して、野猿狩り、まきびし、憑依弾などを出してくるので、すぐにジャンプすれば、回避することができる。そのままジャンプ攻撃を決めたり、着地してライン送り連続技を決めたりしていこう。

対ボブ：画面端で待っていると、コンビネーションから対空技を出したり、ローリングタートルを出してくることがある。スキにライン送り連続技を決めよう。

対マリー：画面端で待っていると、ストレートスライサーやM.スナッチャーを出してくることがある。スキにライン送り連続技を決めよう。

対崇秀&崇雷：対ジョーのように、しゃがみBでライン移動を誘うことができるのだ。また、崇雷はスキの大きい帝王天耳拳を出してくることもあるので見逃さないように。

対ダック：画面端で待ち、強ヘッドスピンアタック、ブレイクストーム、跳び上がるコンビネーションのスキに、それぞれライン送り連続技を決めていこう。

対キム：画面端で待ち、➡+Bや半月斬をガードしたあとに、それぞれライン送り連続技を決めよう。

対タン：画面端で箭疾歩、旋風剛拳などをガードしたあとにライン送り連続技を決めよう。

## ●投げパターン対応キャラ

**香緋、リック、ギース、ホンフゥ、ローレンス、クラウザー、アルフレッド**

対香緋：起き上がりに、対空技を出してくることもある。しかし、タイミングが合っていれば空振りさせることができ、その硬直に連続技を決めることができるぞ。

対リック：飛翔脚パターンも有効なのだ。

対ローレンス：よくライン移動をするので、常に眼を光らせておこう。もちろんうまく対応して∞帰還パターンへ持っていくべし。

対クラウザー：垂直ジャンプB（昇り）をライン移動でかわされた場合は、∞帰還パターンへ持っていけばいいのだが、クラウザーの対メインライン威力大攻撃は攻撃範囲が広いので、小ジャンプでは回避できないことが多いのだ。クラウザーに対しては、通常ジャンプを使って対処するようにしよう。

## ●その他のキャラ

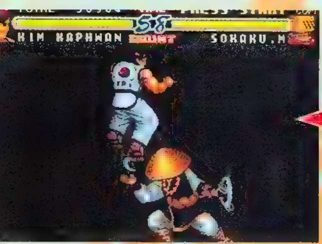
**チン**

チンにはジャンプ攻撃から連続技を狙っていくだけで勝つことができるぞ。

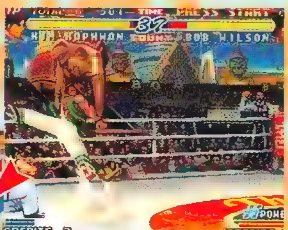


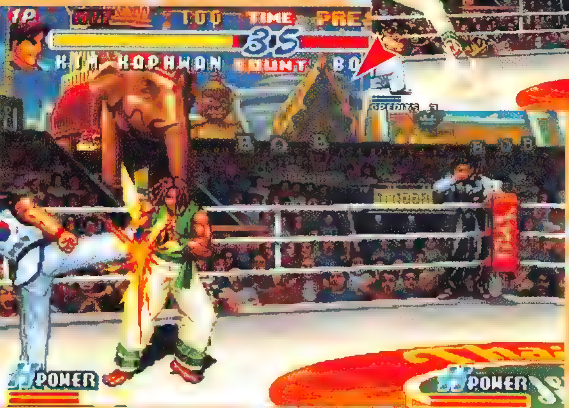
超火炎旋風棍には、ライン移動からダッシュしてCを出そう


対ジョー。このくらいの位置でしゃがみBを出すと、ライン移動を誘える


ジャンプで回避しつつ、反撃していこう


対双角戦。ダッシュに反応して必殺技を出そうとするので…


対ボブ戦。コンビネーションからの対空技を待って…


スキにライン送り連続技を決めていこう



クラウザーの対メインライン威力大攻撃は、攻撃範囲が広いので注意

# CPU戦は画面端牽制で地道にいっとけ！



# ビリー・カーン

攻略／蒼炎闘士ゆーち＆DSPーたろりん

## 対CPU戦基本戦法

### ●三節棍パターン

相手に当たる距離で三節棍中段打ち（以下、三節棍）を連発するパターン。

相手との距離をつめるには、ためたまま移動できる遠距離立ちCを使う。そして、相手が射程圏内に入ったら、三節棍をひたすら出しまくる。

この時、ダメージを稼ごうとして火炎三節棍中段突き（以下、＋α）を入力してしまうと、ガードされた時に次の三節棍を出しにくくなってしまう。（ためが間に合いにくい）。連発できないと反撃されやすいので、単発の三節棍のみを使おう。

移動に使う遠距離立ちCが相手に当たったら（ガードでも可）、しゃがみA・しゃがみC↓キャンセル三節棍に連係させて、パターンに持ちこむといい。



アーオ、アーオ。相手がリーチの中に入ったら突きまくれ

### ●牽制パターン

画面端までさがってしゃがみAで牽制するパターン。



弱くなってもリーチの長さは健在。チクチクと牽制しよう

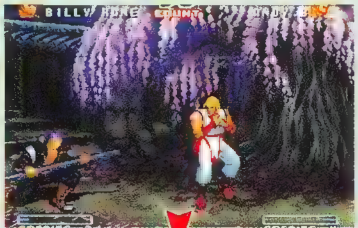
相手がジャンプしてきたら避け攻撃で迎撃し、キャンセル三節棍＋αでダメージを与えていく。牽制している間は常にレバーを↙に入れておき、避け攻撃を出す時は←に入れるといい。ただし、一部のキャラは避け攻撃をつぶせるジャンプ攻撃を出してくる。それらのキャラと闘う時は、ジャンプ攻撃は手堅くガードする方がいい。

牽制中にCPUのライン移動を誘うことができたら、対スウェーライン上段攻撃↓キャンセル三節棍＋αで迎えうつ。遠めの間合いでライン移動を誘うと、CPUは必ずスウェーライン上でダッシュして近づいてくるのだが、ダッシュした直後を狙って対スウェーライン上段攻撃を出すと、ほぼ確実に食らってくれるぞ。なるべく早く反応するのがポイント。

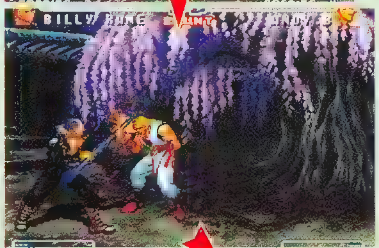
また、一部のキャラは、しゃがみAをつぶせる攻撃を多用してくることがある。これらのキャラには、しゃがみAのかわりにしゃがみBを使って牽制していこう。



対空は避け攻撃。キャンセル三節棍まで入れろ。ファイヤー！



チクチク攻撃にたえかねたCPUが、ライン移動で逃げたら…



すばやく反応して立ちD。遠間なら必ずヒットするぞ



またまたキャンセルアーオ↓ファイヤー！　楽勝だぞ

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 一本釣り投げ | ←or→＋C |
| 地獄落とし | ↘＋C |
| **●必殺技** | |
| 三節棍中段打ち | ←ため→＋A |
| 火炎三節棍中段突き | 三節棍中段打ち〜←→＋C |
| 雀落とし★ | ↓↙←＋A |
| 旋風棍 | A連打 |
| 強襲飛翔棍☆ | ↙↓↘→＋B |
| 火龍追撃棍★ | ↓↙←＋B |
| **●超必殺技** | |
| 超火炎旋風棍 | →←↙↓↘＋BC |
| 紅蓮殺棍 | →↘↓＋C |
| **●潜在能力** | |
| サラマンダーストリーム | →←↙↓↘＋C |

## おまけ情報

①旋風棍↓しゃがみA＋α…相手がライン移動したあと、攻撃を出さずにメインラインに戻ってくるところに旋風棍を当てると、そのあとしゃがみAにつなげられる。ただし、キャラ同士が重なるぐらいの位置関係でないとうまくいかないので、滅多に狙えないが。



うまくいけばしゃがみAがつながる。実用性は全然ないが

②強襲飛翔棍↓近距離立ちA＋α…強襲飛翔棍の下降時を当てると、香緋、リック、テリー、アンディ、ジョー、舞、双角、ホンフゥ、マリー、崇秀、崇雷、ダック、キム、チン、タン、ビリー、以上16キャラに近距離立ちAからの追い打ちが可能。当て方（正面、相手画面端、裏まわり）にもよるが、強襲飛翔棍↓近距離立ちA・立ちC↓キャンセル必殺技なら確定。しかし、正面または相手画面端ヒット時に欲張って立ちCを→＋Cにすると、キャラによっては→＋Cの一段目が空振りしてしまうので、強襲飛翔棍↓近距離立ちA・→＋C↓キャンセル必殺技を狙う際には常に裏まわりを意識しておくといい。

# 対ＣＰＵ戦キャラ別攻略

## ●三節棍パターン対応キャラ

**ギース、チン、タン**

ギースとチンは、牽制パターンで倒すことも可。特にギースは、間を置かずに三節棍を連発していかないと反撃されてしまう恐れがあるので、自信がないなら牽制パターンを使おう。その場合、しゃがみAを裏雲隠しで取られることがあるが、ダメージは受けないので気にしなくていい。タンは、近づかれてしまったらしゃがみBで間合いを離そう。

## ●牽制パターン対応キャラ

**香緋、リック、テリー、アンディ、ジョー、舞、双角、ボブ、ホンフゥ、マリー、フランコ、崇秀、崇雷、キム、ビリー、ローレンス、クラウザー**

香緋はよく跳びこんでくるので、避け攻撃で迎撃しよう。まれにジャンプBで避け攻撃をつぶされることもあるが、連続技は食らわないのでOK。突進技をガードしたら、しゃがみAを連発して間合いを離すべし。

テリーは、チャージキックやクラックシュートを出そうとしてしゃがみAをよく食らう。特に問題ないだろう。

アンディはよく昇龍弾を空振りしたり、空破弾を出してくる。昇龍弾の空振りには連続技を入れ、空破弾ガード後にはしゃがみB→キャンセル火龍追撃棍。

舞は、ジャンプした時に避け攻撃で返せないムササビの舞を出してくることがあるので、ジャンプ攻撃はすべてガードする方が無難。

対ホンフゥ戦では、強制空烈火棍と遠距離立ちB・立ちBの空振り、電光石火の地のガード後がチャンス。連続技を叩きこんでやろう。

フランコには、牽制技に反応しなかったら三節棍を出してみよう。牽制技に反応してガッツダンクを出したら、前に歩き、空振りのスキに連続技を入れる。

崇秀が帝王神眼拳を使ってきたら注意。上から降ってきたら立ちガードし、近距離立ちC→キャンセル必殺技を狙ってみよう。よく食らってくれるぞ。地上に出現したら、しゃがみガードが安定。

クラウザーは、しゃがみAに反応して、またはしゃがみAに対するブレイクショットとしてレッグトマホークを出してくることが多い。反応して立ちガードし、しゃがみAを連発して間合いを離そう。



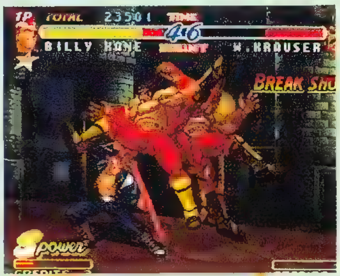
はるか上空へカッ飛んでいくホンフゥ。洗濯してやれ！



天気予報です。晴れときどきチビッコが降るでしょう



ガード後に近距離立ちCを出すと高確率でヒットする



出るのは遅いので反応できるレベル。常に注意しておこう

また、カイザーウェイブを発動したら、大抵Lv3までためるので、発射する前に三節棍を当てることができるぞ。

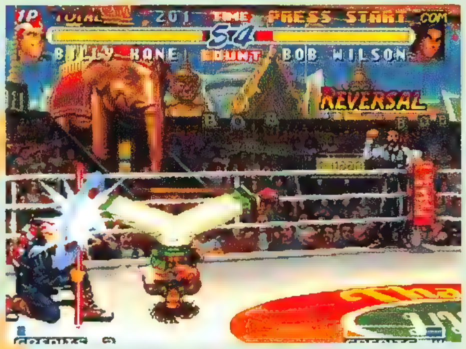
リック、ジョー、ボブ、崇雷、キム、ビリーに対しては、牽制技をしゃがみBにする。

ボブのローリングタートルは、ガード後にしゃがみB→キャンセル火龍追撃棍で反撃。

崇雷はよく帝王天耳拳を空振りするので、三節棍＋α。

キムには、半月斬をガードしたら火龍追撃棍をブレイクショットで（当然、パワーゲージがH以上の時のみ）、↓＋Bをガードしたらしゃがみ A・しゃがみC→キャンセル三節棍＋αでそれぞれ反撃する。飛燕斬の空振りには直接三節棍＋α。

ビリーには、なるべく近くまで引きつけてからしゃがみBを出そう。超火炎旋風棍やサラマンダーストームを出したらライン移動し、対メインライン威力大攻撃→しゃがみCで攻撃だ。



対ボブ。ガード後はしゃがみB。しゃがみAは遅いので間に合わない

## ●その他のパターン

**山崎、ダック、アルフレッド**

山崎は、ラウンド開始の間合いより少し離れたあたりから前ジャンプし、上昇中にジャンプAを空振りして、着地と同時に投げてしまおう。一度投げたらダッシュで近づいて、起き上がるタイミングに合わせて垂直ジャンプAを空振りして投げ。サドマゾを出したら連続技でもOK。

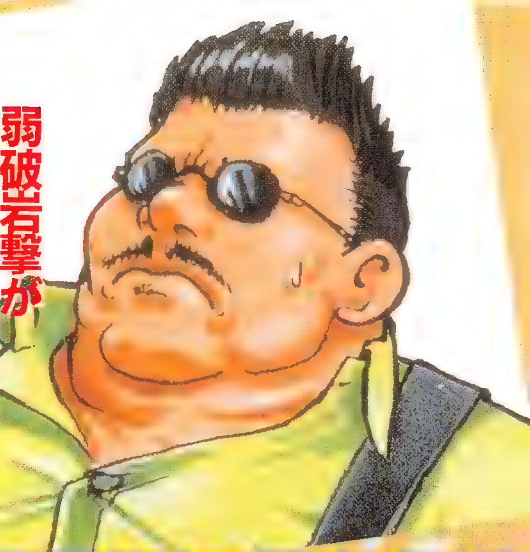
ダックにはガードをかためて待つ。しゃがみB・しゃがみC、ダンシングダイブ、強ヘッドスピンアタックが反撃のチャンス。ブレイクストームを空振りしたら前に歩いて、着地のスキに連続技を入れる。跳びこみは必ずガードすること。

アルフレッドには、突進技をガードしたあとにしゃがみB→キャンセル三節棍。三節棍に反応して対空必殺技を出してくるが、なぜか一方的に勝ててしまうぞ。遠くから遠距離立ちCで近づいてしゃがみB→キャンセル三節棍、というパターンも可。



このコンビネーションはスキが大きい。チャンスは逃すな！

このあとアルフレッドの脇腹に三節棍がグサッと突き刺さるぞ

# チン・シンザン

攻略／ジェイケイ

## 弱破岩撃がCPU戦攻略の要 連発してたたみかけろ

## 対CPU戦基本戦法



CPU攻略の要、弱破岩撃。連発するとヒットし続けることが多いのだ

### ●弱破岩撃連発パターン

その名の通り、弱破岩撃を連発するパターン。まずは中間距離から弱破岩撃を出し、ヒットしたら弱破岩撃連発モード（後述）に突入。ガードされた時は、お構いなしに弱破岩撃を連発するか、一旦ガードして様子を見るかを相手キャラによって使い分けよう。

様子を見る場合は、相手が近づいてこなかったら再び弱破岩撃を出し、近づいてきたらガードをかためて、間合いが離れたら弱破岩撃を出すようにしよう。この方法はパターンが崩れた時にも使えるぞ。

弱破岩撃をライン移動でかわされた時は、対スウェーライン上段攻撃→遅めキャンセル弱破岩撃（連続技）を狙おう。反応できるなら、垂直小ジャンプで対メインライン攻撃をかわしつつジャンプC↓しゃがみA×2↓キャンセル弱破岩撃を決めてもいいぞ。

弱破岩撃連発モードだが、普通にヒットしている分には最速で次の弱破岩撃を出せばOK。相打ちになった時のみ、相手が着地するところにタイミングを合わせて出そう。

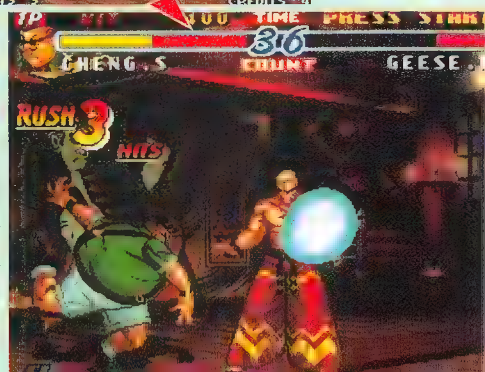
### ●発勁裏拳パターン

画面端で相手が近づいてくるのを待ち、←＋Aがギリギリ届かない間合いになったらそれを出すと、ヒット（相打ち含む）したりライン移動を誘えたりすることが多い。どちらの場合も、相手はそのあとダッシュから対メインライン攻撃を出してくるので、タイミングよく後ろジャンプで回避してジャンプC→近距離立ちA・立ちC→キャンセル気雷砲（前方）を決めよう。連続技ではないが、最後の気雷砲（前方）は連続ライン移動を誘えることがあり、その場合は再び後ろジャンプCを狙えるので必ず出しておこう。

←＋Aが空振りした時は、直後に再び←＋Aを出していこう。接近されたらガードをかためて待ち、間合いが離れてきたら←＋Aを出せばOK。


←＋Aはこのぐらいの間合いで。スウェーラインに送ったら…


後ろジャンプCで、ダッシュからの対メインライン攻撃をつぶして…



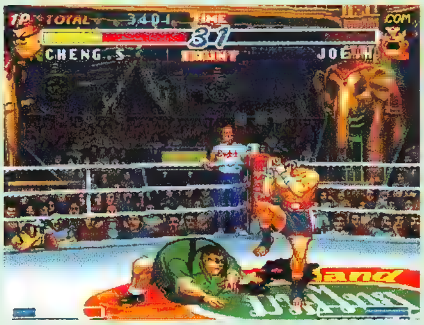
A・C→キャンセル気雷砲(前方)。ライン移動を誘えたらもうけものだ

### ●ゴキ投げパターン

相手の起き上がりに→＋A・↘＋Cのコンビネーションで接近し、直後に投げ技を決めていくパターン。CPUは→＋A・↘＋Cに対してガードでかたまるので、簡単に投げることができるのだ。避け攻撃や無敵技を出すこともあるが、こちらには当たらないのでやはり投げられるぞ。

コツは、↘＋Cでギリギリ投げ間合いに入ることができる位置から、相手が起き上がる直前に↘＋Cを出すこと。投げ技は→＋Cと↘＋Cを使い分けて、画面中央側に相手を投げるようにしていこう。

ちなみに、チンでアルフレッドに会いたいなら、爆雷砲よりもホエホエ弾を狙った方がいい。適当に出すだけでもヒットしやすいし、発勁裏拳パターンから後ろジャンプC→キャンセルホエホエ弾を狙うこともできるからだ。


ゴキにビビってかたまるCPU（ウソ）。このあと投げてしまおう

### 技コマンド表

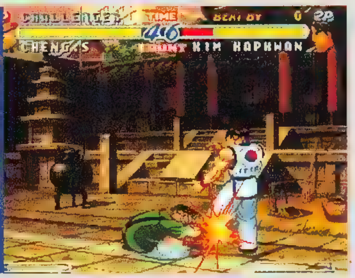
| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| 合気投げ | ←or→＋C |
| 頭突殺 | ↘＋C |
| ●特殊技 | |
| 発勁裏拳 | ←＋A |
| 落撃双拳 | →＋A |
| ●必殺技 | |
| 気雷砲（前方）★ | ↓↘→＋A |
| 気雷砲（対空）★ | →↓↘＋A |
| 超太鼓腹打ち | ↓ため↑＋A |
| 満腹滞空 | 超太鼓腹打ちの上昇中A連打 |
| 破岩撃☆ | ←ため→＋BorC |
| 軟体オヤジ | ↓↙←＋B（ため可） |
| クッサメ砲 | ↓↙←＋C |
| ●超必殺技 | |
| 爆雷砲★ | ↙ため↓→＋BC |
| ●潜在能力 | |
| ホエホエ弾 | 空中で←↙↓↘→＋C |

### おまけ情報

丸まって跳ねまわる姿が笑いを誘う、対メインライン攻撃・立ちC×4。このコンビネーションの2発目（立ちCの1発目）は中段なのだが、うまく終わり際を当てると下段に変化するのだ。遠めから対メインライン下段攻撃を当てると狙いやすいぞ。

ついでに2～5発目を連続ヒットさせるコツも紹介。まず、2～3発目は遅めにつなぐ。チンが着地したら一瞬待ってからボタンを押す感じだ。3～5発目は、タイミングよくポンポンポンとボタンを押せばOKだ（連打は厳禁）。

笑いを誘うといえば軟体オヤジ。この技は、キャンセルで出してすぐにやめることによって、C系攻撃の硬直を減らす技として機能してくれる。C系攻撃をガードされた時でも、こちらがわずかに不利な程度まで硬直を減らせるぞ。


足元に当たると下段。相手がガードしようとしてくれるかは疑問だが

# 対CPU戦キャラ別攻略

## ●弱破岩撃パターン対応キャラ

**香緋、リック、テリー、双角、ボブ、フランコ、山崎、キム、タン、アルフレッド**

弱破岩撃をガードされた時は、リック、ボブ、山崎、タンに対しては構わず連発、その他のキャラには様子見だ。

香緋とアルフレッドは、様子見の時に跳びこんでくることがある。弱破岩撃で返してパターンに持ちこもう。アルフレッドに対しては、ブレイクショット弱破岩撃からパターンに持ちこむ方法も頭に入れておくといいぞ（これは他のキャラに対しても使える）。

テリー、双角、キムに対しては、弱破岩撃連発モードで画面端に追い詰めて間合いがつまってきたら、一旦後退して最初からやり直そう。そのまま連発しているとつぶされてしまう可能性が高いぞ。

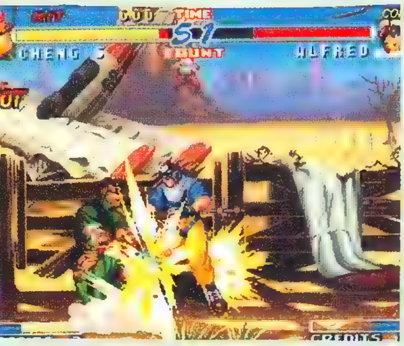
双角は、様子見の時たまに憑依弾を出してくる。そのスキにダッシュジャンプC↓しゃがみA×1～2→キャンセル弱破岩撃を決めてパターンに持ちこもう。

ボブには弱破岩撃をデンジャラスウルフで返されてしまう。相手が超必殺技を使える状態になったら戦法を待ちに切りかえ、デンジャラスウルフ(中段)やモンキーダンスのスキに連続技を決めていこう。

対キム戦では、遠距離立ちCガード後に弱破岩撃で、コンビネーションの➡＋B（中段）ガード後にしゃがみA↓キャンセル弱破岩撃で反撃できることを覚えておこう。また、弱破岩撃が相打ちになって大きく間合いが離れた時は、その場から次の弱破岩撃を出しても届かないので注意。その場合は少し前に歩いてから弱破岩撃を出すようにしよう（➡を長めに入れて歩いてからB）。



跳びこみには弱破岩撃。負けることもあるが、狙った方が楽に倒せるぞ



BS弱破岩撃は状況を選ばない。ゲージがたまったら狙うべし

## ●発勁裏拳パターン対応キャラ

**舞、ギース、マリー、崇秀、ダック、ビリー、クラウザー**

ギースに対しては、⬅＋Aを出す間合いが遠いと烈風拳orW烈風拳を食らうので注意。

マリーは弱破岩撃連発パターンでも倒せる。弱破岩撃をガードされた時は様子見で。

ダックは、気雷砲（前方）ガード後にブレイクショットダンシングダイブを出すことがある。画面端側にまわりこまれてしまうので、着地を投げて位置を入れかえよう。

ビリーとクラウザーに対しては、少し遠めの間合いで⬅＋Aを出すようにしよう（特にビリー）。手を出してきて食らってくれるぞ。



少し遠めで⬅＋Aを出すと、CPUが動いたところにヒットするのだ

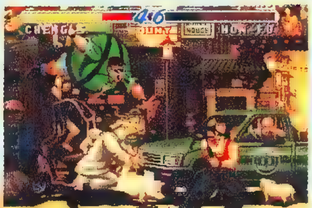
## ●ゴキ投げパターン対応キャラ

**ジョー、ホンフゥ**

最初は、中間距離から前方ジャンプA（昇り）を空振りしてガードを誘い、着地と同時に投げてパターンに持ちこもう。

ちなみに、パターン対応キャラ以外にも通用するキャラはたくさんいるぞ。

ジャンプ直後にAを空振りすると、CPUはガードでかたまるので…




着地で投げ技を決められる。これだけを繰り返しても勝てるぞ

## ●その他のパターン

**アンディ、崇雷、チン、ローレンス**

アンディには待ちが有効。画面端で待ち、激飛翔拳ガード後に弱破岩撃を、疾風裏拳ガード後or➡＋B・↗＋Cの空振りにしゃがみA×2（↗＋Cにはしゃがみ A×3）↓キャンセル弱破岩撃を決めていこう。ブレイクショット弱破岩撃も狙っていくといいぞ。

崇雷には発勁裏拳パターンをアレンジして闘う。⬅＋Aのかわりにしゃがみを使って誘おう。一発出すごとに様子を見て、相手がライン移動しなかったら再びしゃがみAを出すのがコツだ。崇雷は気雷砲（前方）をつぶしてくることが多いので、後ろジャンプCヒット後はしゃがみA×2・しゃがみCにつなごう。

チンには、強破岩撃をガードさせて直後に強破岩撃を出すと高確率でヒットする。ヒット後は起き上がりに強破岩撃を重ねて繰り返そう。

ローレンスとも発勁裏拳パターンをアレンジさせて闘う。中間距離からの気雷砲(対空)連発（当たらなくてもOK）でライン移動を誘えるぞ。近距離立ちA・立ちC↓気雷砲（対空にしよう）をガードされたあとも気雷砲(対空)を連発だ。

崇雷に対しては、このぐらいの間合いからのしゃがみAで誘おう




対ローレンス戦は気雷砲（対空）で誘う。反応しなかったら連発だ





# タン・フー・ルー

攻略／モリスケ

## 避け攻撃からの連続技と遠距離立ちCでじわじわ攻めろ!

## 対CPU戦基本戦法

### ●避け攻撃キャンセル弱箭疾歩パターン

CPUに避け攻撃を出すと、反応して何かしらの技を出してくることが多く、出してきた技を避け攻撃でつぶせた場合は、キャンセル弱箭疾歩まで連続ヒットする。

弱箭疾歩がヒットすると相手はふっとび状態になるので、着地したところに間合いをつめてから再度避け攻撃を重ねよう。CPUは着地時に重ねられた技をガードしないという特徴があるためだ。

弱箭疾歩ヒット後は間合いが離れてしまうので完璧に技を重ねることはできないが、かなりの確率でヒットさせることができる。この連続技が3・4セット続けて決めれば相手は気絶する他、画面端まで追いこめれば弱箭疾歩ヒット後に技を重ねやすくなるので、倒すのが楽になるぞ。




届く間合いで避け攻撃発射。ヒット後はキャンセル弱箭疾歩まで…




連続ヒット。このあと相手はダウンせずに着地するので…




歩く、もしくはダッシュで間合いをつめてから再度…




避け攻撃を狙うべし。これを数セット決めれば相手は気絶じゃ

### ●遠距離立ちCで牽制パターン

遠距離立ちCで攻撃するとCPUは反応して避け攻撃で返そうとしてくるのだが、タンの遠距離立ちCは足元にも攻撃判定があるので避け攻撃をつぶすことができる。そこで遠距離立ちCをバラまき、じわじわダメージを与えていくのがこのパターンだ。キャラによっては遠距離立ちCヒット後に高確率で飛び道具を撃ってくるぞ。

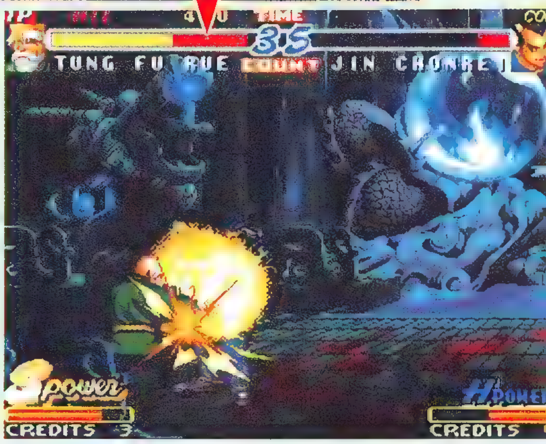
ただし遠距離立ちCが届かずに空振りしてしまうと、CPU特有の超反応で超必殺技などのイタイ技を出されてしまうことが多いので、遠距離立ちCを出す時の間合いには注意すること。特に香緋やタンは、超必殺技を出すことが多いので要注意だ。

また、遠距離立ちCに反応してスウェーラインへ移動することもある。この場合は必ず対メインライン攻撃を出して戻ってくるので、タイミングよく垂直小ジャンプCを合わせて対メインライン攻撃をつぶせばいい。

対スウェーライン上段攻撃→キャンセル弱箭疾歩、なんて連続技を直接狙っても悪くないが、対メインライン下段攻撃には負けてしまうので確実とはいえないのが難。

遠距離立ちCに反応して避け攻撃を出す小僧。あまいわっ




見事に遠距離立ちCで避け攻撃をつぶせましたの図

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| 裂千掌 | ←or→+C |
| ●特殊技 | |
| 右降龍 | ↘+A |
| ●必殺技 | |
| 衝波★ | ↓↘→+A |
| 箭疾歩★ | ↓↙←+AorC |
| 撃放 | ↓↘→+C（ため可） |
| 裂千脚☆ | →↓↘+B |
| ●超必殺技 | |
| 旋風剛拳 | →←↙↓↘+BC |
| ●潜在能力 | |
| 大撃放 | →←↙↓↘+C |

## おまけ情報

ジャンプ攻撃は中段判定である。これは誰もが知っている基本的なことなのだが、タンにはこれを見事に覆すジャンプ攻撃が存在したゾ。

それは…足先が鋭く爪先までのびているジャンプBだ！ このジャンプB、普通に使うだけならただの中段攻撃なのだが、実は打点を極限まで低くすることにより、ガード不能技へと変化するのだ。

正確には足元を攻撃するために下段判定となっているのだが、ジャンプ攻撃の性質も失われていないので中段＋下段ということになり、実質ガード不能技となっているのだ。

ただし、ジャンプBをガード不能になる打点でヒットさせるのは難易度が高い。毎回完璧なタイミングで出すことは至難の技なので、実戦で狙うことは難しいと思われる。余裕があったら狙うべし！




毎回できたら超強そう…着地で近距離立ちCがつながるし

# 対CPU戦キャラ別攻略

## ●避け攻撃キャンセル弱箭疾歩パターン対応キャラ

香緋、リック、テリー、ジョー、舞、双角、ボブ、マリー、フランコ、ローレンス

ローレンスはリーチの長い技が多いので、避け攻撃を当てることが非常に難しい。そこでこちらから近づくのではなく、画面端までさがってブラッディスピンを出してくるまで待ち、ガード後に避け攻撃を出してパターンに持ちこむといい。無理に避け攻撃を出そうとすると相打ちになってしまい、ダメージ的に損することが多いのだ。

## ●遠距離立ちCで牽制パターン対応キャラ

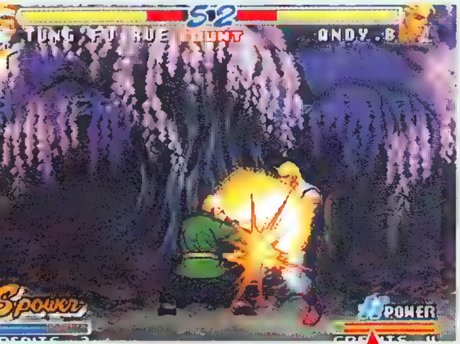
アンディ、ギース、ホンフゥ、山崎、崇秀、崇雷、ダック、キム、ビリー、タン、クラウザー

アンディは遠距離立ちCをヒットさせると飛翔拳を出してくることが多いので、遠距離立ちCを当てたら跳びこんでしまおう。そのまま連続技を決めることができるので、弱箭疾歩につなげて着地に技を重ねてみよう。

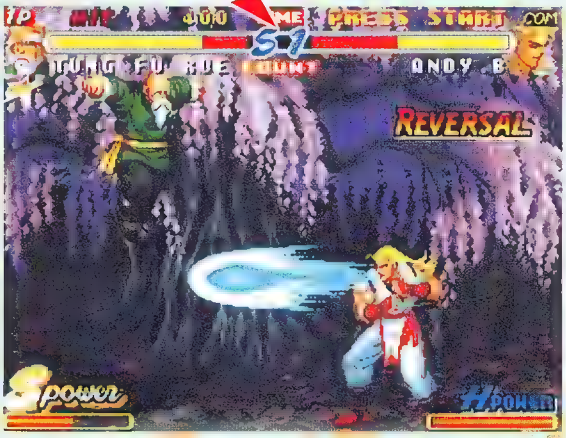
崇秀はアンディ同様遠距離立ちCを当てると帝王天眼拳を撃つ確率が高いので、跳びこんで連続技を狙おう。

またクラウザーはブリッツボール、ギースは烈風拳といった飛び道具をそれぞれ撃ってくるので、これらを相手にする時にも遠距離立ちCヒット後は跳びこむようにするべし。ちなみにギースは烈風拳以外にレイジングストームを出すこともあるのだが、ジャンプCで問題なくつぶせるゾ。

ビリーは遠距離立ちCを当てると三節棍中段打ちを撃ってくることが多いが、ビリーが超必殺技を出せる状況になっている場合は、超火炎旋風棍や紅蓮殺棍を出してくるので、うかつに跳びこむと見事に燃やされてしまうぞ。ビリーの状態をしっかり見極めて、安全な時のみ跳びこむようにしよう。



飛び道具を持っているキャラに遠距離立ちCをヒットさせると…



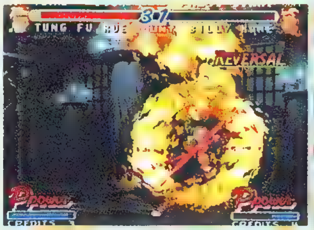
直後に撃つことが多いので跳びこむチャンス。おいしいね



遠距離立ちCで牽制中にスウェーラインへ移動された場合は…



戻ってくるタイミングを見計らって垂直小ジャンプCを当てるべし



状況がヤバイと火の玉小僧の餌食になります。デンジャー！



サンコン（三棍）を誘えているうちは問題ないんだけど…

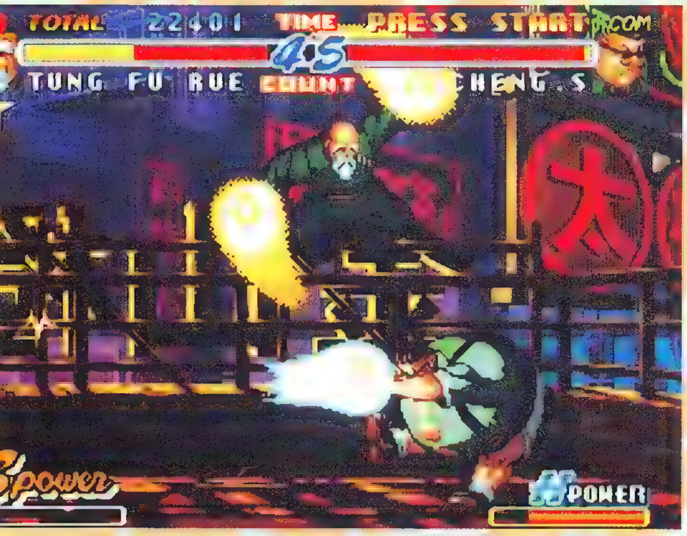
## ●その他のパターン

チン、アルフレッド

チンはパターンに持ちこまなくとも、跳びこんで連続技を狙っているだけで勝てるぞ。跳びこむと後方へ移動する通常技を出してくるので、しっかり届くようにダッシュジャンプで跳びこむといい。

アルフレッドにはジャンプ弱攻撃をジャンプの上昇中に出して空振りしてみよう。なぜかガードポーズのままかたまってしまうので、着地で投げを決めることができるぞ。一度投げが決まれば、あとは起き上がるタイミングに合わせ、跳びこんでジャンプ弱攻撃を空振りすれば再度投げを狙えるので、簡単にパターン化することができる。

ちなみにこのジャンプ弱攻撃空振り投げは、ほとんどの相手に通用するパターンでもあるゾ。



チンさんには跳びこもう。そんな通常技対空なんかヘッチャラです



じじいパンチをジャンプの上昇中に出して空振りするとかたまるので…



着地で投げが決まるよん。繰り返して楽勝じゃわい



# しゃがみBやトルネードキックでライン移動を誘っとけ！

# ローレンス・ブラッド

攻略／ジェイケイ

## 対CPU戦専用戦法

まず最初に断り書きを。技名のブラッディはすべてBDに省略。しゃがみB↓キャンセルBDカッターは連続技①、➡+B・立ちD↓キャンセル強BDスピン↓BDカッターは連続技②と表記します。

### ●しゃがみB誘いパターン

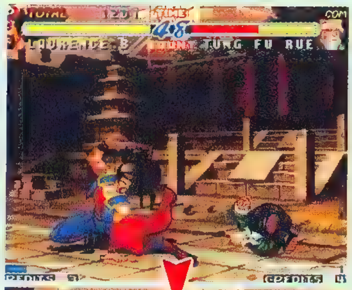
ギリギリ届かない間合いでしゃがみBを出していると、ライン移動↓ダッシュ↓対メインライン攻撃を誘うことができる。そこに後ろ小ジャンプCからの連続技を合わせていくのがこのパターンだ。

しゃがみBは連発するのではなく、1発出したら様子を見て、相手がライン移動しなかったら再びしゃがみBを出すようにしていこう。間合いが遠い時はガードして近づいてくるのを待つといいぞ。

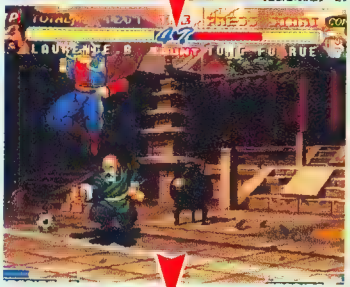
ライン移動を誘えたら、ダッシュからの対メインライン攻撃を後ろ小ジャンプで回避して（相手のダッシュ開始にワンテンポ遅らせてジャンプするとちょうどいい）、そのままスキにジャンプC↓連続技①を決めよう。ジャンプCのあとしゃがみBが届かないような時は、しゃがみBで誘うところに戻ればOKだ。

相手キャラによっては、しゃがみBに反応して無敵必殺技を空振りすることもある。そのスキに連続技②を決めて大ダメージを与えてやろう。

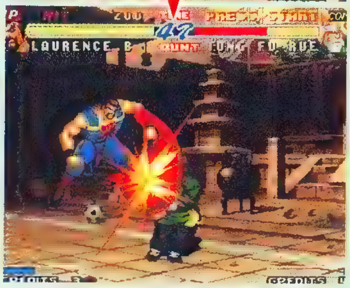
BDカッターヒット後は、少し後ろに歩いて間合いを調節し、相手が起き上がったところにしゃがみBを出してパターンを繰り返そう。相手がグランドスウェーをした場合は、そのあとダッシュから対メインライン攻撃を出してくるので、ライン移動を誘った時と同様に後ろ小ジャンプC+連続技①を決めてやるべし。




様子を見ながらしゃがみBを出していき、CPUがライン移動したら…




ダッシュからの対メインライン攻撃を後ろ小ジャンプでかわして…

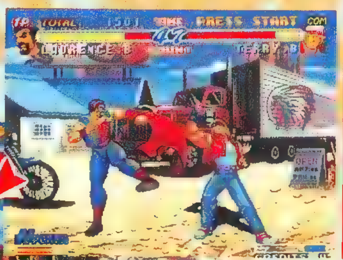



そのまま連続技だ。着地で➡+Bにつないで繰り返す手もあるぞ

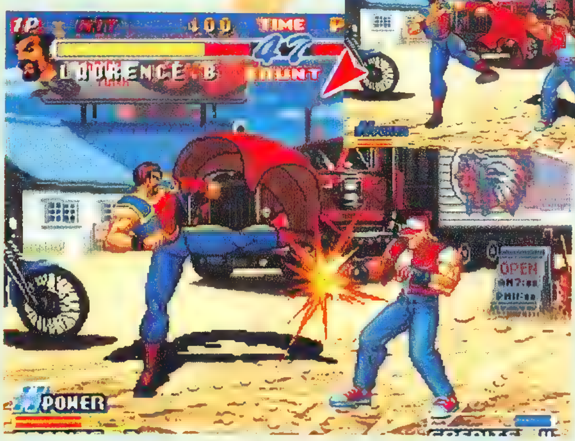
### ●トルネードキックパターン

しゃがみB誘いパターンのアレンジで、使う技を➡+B（トルネードキック）にかえたもの。やはりギリギリ届かない間合いから出していこう。

しゃがみB誘い～と違う点は、ヒットor相打ち時も小ジャンプC+連続技①を狙えることと、状況によってジャンプの方向やタイミングをかえる必要があること。相手がライン移動した時や➡+Bが近い間合いでヒットした時は後ろ小ジャンプ。➡+Bが遠い間合いでヒットした時（相手の出した技にヒットした時など）や相打ちになった時は垂直小ジャンプ。➡+Bが空中の相手にヒットした時は、歩いて目の前まで近づいて起き上がる直前に垂直ジャンプだ。




CPUは➡+Bに反応して避け攻撃を出すことが多いのだが…




間合いさえ合っていれば、一方的に負けることはないのだ

### ●ジャンプA空振り投げパターン

開始直後より少し近い間合いから前ジャンプA（昇り）を空振りし、着地と同時に投げを決めていくパターン。

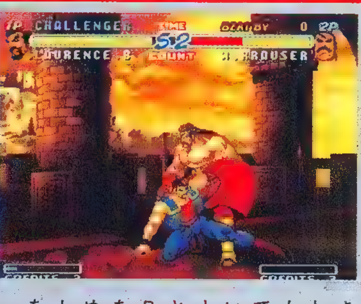
投げたあとは、少し前に歩けば前述の間合いになる。相手が起き上がる直前に跳びこんでパターンを繰り返そう。

## おまけ情報

BC・しゃがみCは、相手との接触判定がなくなるという特性がある。横幅の狭いキャラ（香緋、アンディ、舞、ギース、崇秀、崇雷、山崎、キム、ローレンス）に対して密着状態から出すと、相手を突き抜けて裏にまわることができるのだ（逆ガード）。

前述のキャラ以外にも、起き上がりに密着して早めに重ねれば裏まわりになる。しかも、相手にめりこんでいるので起き上がり投げを食らわない、終わり際が当たるのでガードされても反撃は受けない、といったうれしい特典もある。BDカッターやBDシャドーをヒットさせたあとの起き攻めに組みこむといいぞ（ヒット後は再びBC・しゃがみCを狙うことも可能）。

ただし、横幅が広すぎるフランコに対しては裏にまわれないので覚えておくこと。




逆ガードになるうえ、投げられることもない。もう使うしか！

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| マタドールバスター | ←or➡+C |
| **●特殊技** | |
| トルネードキック | ➡+B |
| オーレィ | BC |
| **●必殺技** | |
| ブラッディスピン★ | ➡↘↓↙←+AorC |
| ブラッディサーベル | ←ため➡+C |
| ブラッディミキサー | A連打 |
| ブラッディカッター☆ | ↓ため↑+C |
| **●超必殺技** | |
| ブラッディフラッシュ | ➡←↙↓↘+BC |
| **●潜在能力** | |
| ブラッディシャドー | ➡←↙↓↘+C |

# 対CPU戦キャラ別攻略

## ●しゃがみB誘いパターン対応キャラ

**アンディ、ジョー、ボブ、ホンフウ、マリー、ダック、キム、タン**

アンディには斬影拳や空破弾でしゃがみBをつぶされることがある。しゃがみ歩きをしてきた時に出すことが多いので注意すること。なお、空破弾ガード後は連続技①で、激飛翔拳ガード後はBDサーベルで反撃できるぞ。

対ホンフウ。ーラインステージなのでライン移動は誘えないが、かわりにⒶ小ジャンプ攻撃、Ⓑ弱制空烈火棍、Ⓒ強制空烈火棍を誘うことができる。Ⓐ（しゃがんでいれば当たらない）とⒷには連続技①を、Ⓒには連続技① or ②を決めよう。ただし、しゃがみBを爆発ゴローでつぶされることもあるので、相手が超必殺技を使えるようになったらガードして待った方が無難。

マリーはたまにストレートスライサーやヤングダイブを出してくる。前者はしゃがみガード後に連続技①で、後者は立ちガード後に➡+B・立ちD→キャンセル弱BDスピンで反撃してやろう。

キムに対しては、ライン移動を誘えたらすぐに対スウェーライン上段攻撃→キャンセルBDサーベルを狙っていこう。近づかれたらガードをかためて待ち、半月斬（最後の一段）にブレイクショットを合わせるか、コンビネーションの➡+B（中段）ガード後にしゃがみCで反撃したあと、パターンに持ちこもう。



しゃがみ歩きが危険信号。様子見の度合いを増やすようにすること



小ジャンプしてきたら、しゃがんだままでよけて着地に連続技を決めよう

## ●トルネードキックパターン対応キャラ

**リック、テリー、舞、ギース、崇秀、崇雷、ビリー**

ギースは➡+Bを裏雲隠しで返してくることがあるのだが、なぜか追撃はしてこない。すぐにバックステップで逃げればダメージは受けないぞ。

崇秀&崇雷はしゃがみB誘いパターンでもOK。崇雷の弱帝王天耳拳（空振り）には連続技②を決められないので、連続技①で我慢しておこう。

ビリーに対しては、いつもより少し遠めの間合いで➡+Bを出していこう。

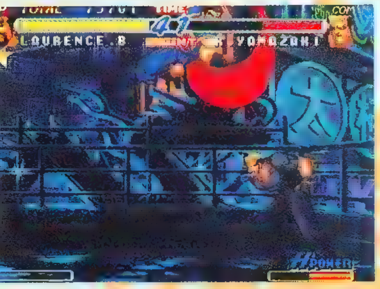


➡+Bに反応して三節棍中段打ちを出す。勝つのはこっちだ

## ●ジャンプA空振り投げパターン対応キャラ

**香緋、山崎、アルフレッド**

山崎に対しては、遠めからダッシュジャンプで跳びこんでパターンに持ちこもう。なお、こいつはジャンプAに反応してサドマゾを出すことがあり、その場合はスキに連続技②を決めることもできるぞ。



サドマゾを出してきた時は連続技のチャンス。終わり際を狙うべし

## ●その他のパターン

**双角、フランコ、チン、ローレンス、クラウザー**

双角には中間～遠距離からのBDサーベル連発が有効。画面端と端で憑依弾を出してきた時は、➡を長めに入力して少し歩いてからBDサーベルを出せばスキにヒットさせられるぞ。接近されたらガードして待ち、間合いが離れてきたらBDサーベルだ。

フランコに対しては、開始直後より少し近い間合い（適当でOK）から通常ジャンプで跳びこんで連続技を狙っていこう。ジャンプ攻撃は打点高めのBから連続でCを出し、着地後は連続技①につなぐといいだろう。ダウンさせたあとは、起き上がりに遅めのタイミングで跳びこんで連続技を狙うと決まりやすいぞ。

チンは、前方小ジャンプC→連続技①をしつこく狙い続けるだけで倒せる。

ローレンスに対してはBDサーベルを中心に闘う。ガードをかためて待ち、相手がBDサーベル orミキサーを空振りした直後や、遠距離立ちC or➡+Bをガードした直後に出していこう。それ以外はすべてガードだ（近距離立ちC・立ちC・立ちCをガードしたあとはBDカッターで反撃可能）。

クラウザーにもBDサーベルが有効。コンビネーション or遠距離立ちC or各種飛び道具をガードしたあとに出し、そのあといったん様子を見る、これを繰り返そう。画面端と端でカイザーウェイブをためはじめたら、対双角戦で書いた前に歩いてからのBDカッターでつぶしてやるといいぞ。



ライン移動でかわされたら、立ちD→キャンセルBDサーベルを狙おう


相手がスキの大きい行動を取ったら（写真は遠距離立ちCガード）…



BDサーベルを出す、これを根気よく繰り返せば勝てるぞ

# CPU戦ではブリッツボールが大活躍じゃ！



## [illegible]CPU[illegible]

## ヴォルフガング・クラウザー

攻略／モリスケ

ブリッツボールは基本的に跳びこまれた場合でもヒットしやすい上段を使用しよう。決める連続技はしゃがみA・立ちC→キャンセルレッグトマホークが安定しているぞ。キャラによってはレッグトマホークのあとに跳びこむとジャンプ攻撃がヒットしやすかったりするので、キャラ別攻略には目を通しておこう。

ブリッツボールを撃つ時の間合いが離れすぎていると、対メインライン攻撃で戻ってきた相手に垂直小ジャンプCを当てにくいので、ブリッツボールを撃つたびに歩いて間合いをつめて再度ブリッツボールを撃つ、というように調節するといい。

### ●ブリッツボールでウハウハパターン

中間距離からブリッツボールを撃つと、CPUはスウェーラインへ移動してから対メインライン攻撃を出してくるので、そこにタイミングよく垂直小ジャンプCを合わせてCPUの攻撃をつぶせば、そのまま連続技を決めることができる。

このぐらいの間合いからブリッツボール発射。うまく誘えたら…





タイミングを見計らって垂直小ジャンプ。対メインライン攻撃をかわしつつ…



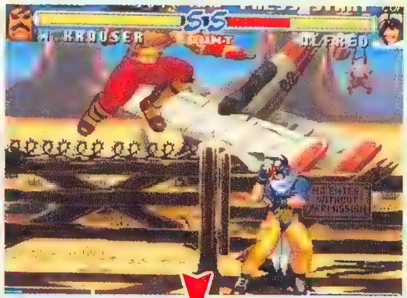
ジャンプ攻撃をヒットさせ、連続技を決めよう。慣れれば簡単だじょ

### ●ジャンプ攻撃空振り投げパターン

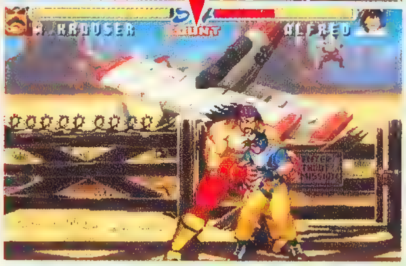
中間距離から適当に跳びこみ、ジャンプ弱攻撃を当たらないように出すと、CPUはなぜかガード状態のままかたまることが多いので、着地で投げを決めることができる。

クラウザーはデンジャラススルー、リフトアップブローといった有効なコマンド投げを持っているが、パターン化したい人はリフトアップブローを使うといい。リフトアップブローのあとはダウン攻撃のダイビングエルボーを決められるが、決めた直後に垂直ジャンプA攻撃を出すことで再度投げを狙えるのだ。デンジャラススルーからの連続技でカイザークローを決めた場合でもダイビングエルボーは決められるが、どうしても間合いが離れてしまうので再度投げを狙うことは難しいぞ。

ちなみにクラウザーは小ジャンプだと弱攻撃が出っぱなしなので、このパターンを使う時は通常ジャンプAを使うといい。



ジャンプの上昇中にA攻撃を出して空振り。するとなぜかかたまるので…



着地でゲット任務完了。おれは投げが好き！

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| ニースマッシャー | ←or→+C |
| ●特殊技 | |
| デスハンマー | →+A |
| カイザーボディプレス | 空中で↓+C |
| ダイビングエルボー | 相手ダウン時↓+C |
| ●必殺技 | |
| ブリッツボール・上段★ | ↓↙←+A |
| ブリッツボール・下段★ | ↓↙←+C |
| レッグトマホーク☆ | ↓↘→+B |
| フェニックススルー | ←↙↓↘→+C |
| デンジャラススルー | 接近して←↙↓↘→+A |
| グリフォンアッパー | デンジャラススルー〜→+C |
| カイザークロー | →↓↘+C |
| リフトアップブロー | 接近して→↘↓↙←+B |
| ●超必殺技 | |
| カイザーウェイブ★ | ↙ため↓→+BC |
| カイザーウェイブ Lv2 | カイザーウェイブ〜ため（1秒） |
| カイザーウェイブ Lv3 | カイザーウェイブ〜ため（2秒） |
| ●潜在能力 | |
| ギガティックサイクロン | 接近して1回転+C |
| アンリミテッドデザイア | →↘↓↙←→+A〜A・B・C・B・C・A・B・C・C |
| アンリミテッドデザイア2 | →↘↓↙←→+A〜A・B・C・B・C・A・B・C・←↓↙+AC |

### おまけ情報

小さなネタが盛りだくさんなのでガンガン紹介するゾ。

カイザーウェイブが画面端近くで空中の相手にヒットした場合、カイザークローやブリッツボールなどで追撃することができる。



こんな感じで当たれば追撃できます。実戦じゃ狙えない…

フェニックススルーは空振りでもパワーゲージをためることができる。潜在能力を出したい時などはコレでゲージをためるといい。またフェニックススルーで当て身した直後に素早くダッシュすると、ダウン中の相手を突き抜けて背後へまわりこめる。ただし判定の小さいキャラ限定。

リフトアップブローを決めたあとは、ダイビングエルボーが確実に決まるが、レッグトマホークを空振りしてからでもダイビングエルボーを決めることができる。パワーゲージを少したためられるうえ、タイミングを取りやすいぞ。

# 対CPU戦キャラ別攻略

## ●ブリッツボールでウハウハパターン

**リック、テリー、アンディ、ジョー、舞、双角、ボブ、マリー、フランコ、崇秀、崇雷、ダック、キム、ビリー、タン、ローレンス、クラウザー**

リックには上段だと突進技でくぐられてしまう可能性があるので、下段で誘うべし。レッグトマホークのあとはジャンプ攻撃がヒットしやすい。

リック以外でレッグトマホーク後にジャンプ攻撃がヒットしやすいのは、アンディ、ジョー、ボブ、マリー、フランコ、崇秀、崇雷、ダック、ビリー、タン、ローレンス、クラウザー。

テリーには上段だとパワーウェイブを相殺できないので、下段を使おう。レッグトマホーク後は跳びこむとパワーゲイザーを食らう恐れがあるので、跳びこみではなくしゃがみAから連続技を狙うといいだろう。

舞には上段だと避け攻撃を出されてかわされることがあるので、下段を使おう。レッグトマホーク後は連続技を決めにくいので、基本戦法で紹介した安定連続技のかわりに、近距離立ちC・↘+C→キャンセルカイザークロー、といった威力の大きい連続技を決めておいた方がいい。双角とキムにもこの連続技を決めておくように。

クラウザーは上段と下段を撃ち分けてくるのでどうしても相打ちになってしまうが、必要経費として我慢しよう。

また対メインライン威力大攻撃は判定の範囲が大きいので、垂直通常ジャンプを使うようにすること。




連続技の締めでレッグトマホークを決めたら、間髪入れずに…




跳びこむべし。キャラによってはジャンプ攻撃がヒットしやすいぞ



舞には威力重視の連続技。近距離立ちCのためにジャンプ攻撃は低めにネ




コレコレ、これが判定の大きい対メインライン攻撃。捕まえるゾー

## ●ジャンプ攻撃空振り投げパターン対応キャラ

**ホンフゥ、アルフレッド**

これらのキャラと闘う際は1ラインバトルになってしまう。ブリッツボールでライン移動を誘えないので、ジャンプ攻撃空振り投げを使用する。

基本戦法で紹介した通りに闘えば、難なく勝利できるはずだ。

## ●その他のパターン

**香緋、ギース、山崎、チン**

香緋には避け攻撃の先端を当てるように出し、キャンセルでブリッツボール・下段を入力し続ければOK。避け攻撃に反応して通常技を出してくるのだが、避け攻撃でつぶせるのでひたすら繰り返すだけで勝てるのだ。

ギースには画面端までさがってから中段の→+Aを出してくるまでガードをかためて待ち、ガードできたらデンジャラススルーから近距離立ちC（2段目）・↘+C→キャンセルカイザークロー、といった連続技を決めて大ダメージを与えよう。ブリッツボールはダブル烈風拳が怖いので厳禁じゃ。

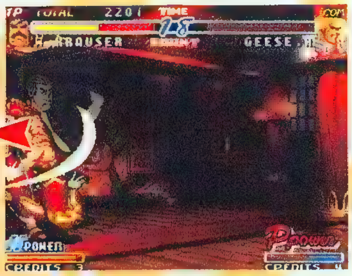
山崎には間合いを離してからブリッツボール・上段を撃とう。すると、蛇使いや避け攻撃を出すことが多いので、そこにヒットするぞ。ただし、連射すると倍返しされた時にガードできないので、ブリッツボールの最後を見届けてから次のブリッツボールを撃つ、というようにした方が安全だ。

チンはパターン化しなくても、ひたすら跳びこんで連続技を狙うだけで勝ててしまう。楽勝です。




適当に避け攻撃を出すとヒットしちゃいます。簡単ですぞ



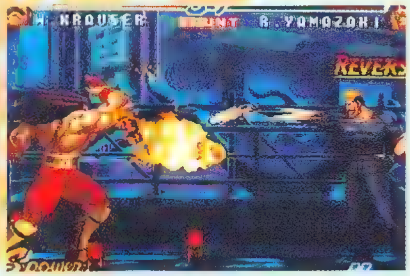




中段である飛燕失脚を、反応して立ちガード。スキだらけなので…

コマンド投げでパクつけ！　背後は画面端なので…




近距離立ちCからの連続技が決まっちゃう。もちろん浮かせてクローでしょ

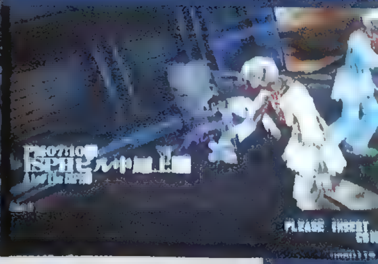



蛇使いがなんぼのもんじゃ！おれは火の玉が好き！

BEAST BUSTERS SECOND NIGHTMARE™

ビーストバスターズ　セカンドナイトメア





# 今度の舞台は死の病院！うごめくものはすべて敵 果たして悪夢は終わるのか？

SNK
業務用HNG64　6月発売予定／価格未定
家庭用ROM　家庭用CD　SS　PS　ガンシューティング

**あのガンシューティング、『ビーストバスターズ』が9年ぶりに帰ってきた！　もちろんしびれるガンアクションも健在だぞ！**

## ストーリー

2009年、東京湾に浮かぶ海上都市「新東京ポートタウン」。

その一角にそびえる「国際特殊病理研究病院」(ISPH)において、人々が次々にモンスターへと変貌してしまう病気が発生。瞬く間に院内に蔓延し、ISPHは生けるものの無い〝死の病院〟と化してしまった。

事態を重く見た国連は、事件解決と原因究明のため、特殊海兵部隊員をISPHに送り込んだ。

国連に指定された装備はBB（ダブルビー）。…個人携帯可能な装備の中で、最も破壊力の高い、目標せん滅戦装備である。

## ゲーム概要

ゲームの舞台となるのは近未来、海上都市の中にある病院だ。その中で人々がモンスターになってしまうというとんでもない病気が発生した。プレイヤーは国連から派遣された特殊海兵隊員となり、メインウエポンとボムを使い分け、閉鎖された施設の中でモンスターの群れと戦うのだ。

画面内に隠されているアイテムを活用しながら、すべてのステージをクリアし、施設から脱出するのがこのゲームの目的だ。

ゲーム中には〝人質〟〝味方〟といったものは登場せず、すべてのものが破壊の対象になるらしいぞ。



病院の中にうごめくモンスターたち。ここが戦いの舞台だ



視界に入るものはすべて敵。撃ちまくって敵を倒せー！

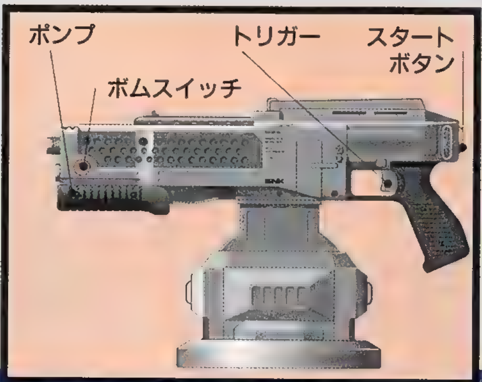
## 手に響く振動を楽しもう！銃の基本操作

このゲームの魅力は、なんといってもそのガンアクションだろう。この『ビーストバスターズ　セカンドナイトメア』ではなんと、通常のアクションだけでなく、銃を通じて弾を撃った衝撃までもが伝わってくるのだ。これは前作でも使われていたシステムで、非常に好評だったのだ。振動が気持ちいいぞ。

もちろん銃の操作だって爽快だ。メインウエポンはフルオートで、トリガーを引きっぱなしで連射ができる。残弾がなくなったら、コントローラー前部のポンプを引くことでリロード（再装てん）できるぞ。回数に制限はないので、弾切れになったらすかさずリロードだ。

また、画面の中には銃口の向いている場所を示すサイト（光点）が表示される。これによってずいぶん狙いがつけやすくなっているぞ。ガンシューティングが苦手という人でも、サイトがあればそれほど苦労はしないだろう。

もちろんお約束のボムも忘れちゃいけない。なんと今回はボムのレベルが3段階あり、アイテムを取ることによってボムがパワーアップするのだ。ボムについては次のページで特集しているのでそちらを参考にして欲しい。




操作説明画面。ここで操作を覚えておこう。





弾はフルオートで発射される。伝わる振動が気持ちいい

# How To Play

## 画面の見方




## ピンチになったらボム！それが基本

### レベル1

レベル1のボムは手榴弾。最初から持っているボムだ。ボムスイッチで手榴弾を投げ、広範囲にダメージを与えるぞ。敵が多い時、ピンチの時など、効果的にボムを使おう。ボムの出し惜しみをして、やられてしまうのはもったいない。ヤバイと思ったら即ボムだ。

### レベル2

ボムはアイテムを入手することによってパワーアップする。レベル2のボムは〝パーソナルアサルトキャノン〟。ボムスイッチを押すと、画面手前に照準器つきの2連装銃がせりあがり、画面中を撃ちまくる。上手く使って敵を倒そう。

### レベル3

レベル3のボムはなんと、衛星軌道上からのピンポイントレーザーによる攻撃だぞ。その名も〝サテライトウエポン〟だ。使用するには国連の承認が必要になるらしい。何か特殊な条件があるのだろうか？　そのあたりはまだ謎だが、なにかとんでもない威力がありそうだぞ。


画面手前に2連装銃がせりあがる。画面中を撃ちまくれ！


手榴弾が炸裂！　広範囲の敵にダメージを与えられる


衛星軌道上にある〝サテライトウエポン〟。近くに月が見える


〝サテライトウエポン〟が発光。レーザー発射の瞬間だ！


地上に向かって発射されるレーザー。すごい威力がありそうだ

## アイテムをゲットして戦いを有利に進めろ！

ゲームを有利に進めるためには、なんといってもアイテムの存在が大きいだろう。アイテムには武器のパワーアップや補給に関するもの、体力回復効果のあるもの、得点の入るものなどがあるようだ。特にメインウエポンに関するアイテムは、入手することによって連続で撃てる弾を増やせるものがあるぞ。戦いを楽に展開させるためにも重要なカギになりそうだ。

アイテムは敵を倒したり、ドラム缶など背景にあるものを破壊したりすることで出現する。生き残るためにも、アイテムを取り逃すな！


これは初めから持っている手榴弾。アイテムをとってパワーアップさせたい


アイテムのレベル2ボムをゲット！　アイテムは背景に隠されている

## スペシャルボーナスで高得点を狙え！

モンスターたちはプレイヤーの姿を見ると、問答無用で襲いかかってくる。もちろんすぐに敵を行動不能にしなくてはならない。しかし、ただ弾を撃つだけでは能がないぞ。実はモンスターたちの弱点は頭部なのだ。1発で頭部を撃ち抜くとスペシャルボーナスが加算されるぞ。手足を吹っ飛ばしたぐらいでは敵を止めることはできない。ピンポイントで敵の頭部を狙った方が、プレイ的にも得点的にもお得なのだ。この他にも特殊ボーナスの入る撃ち方が色々隠されているらしいぞ。

ピンポイントで頭を撃つとボーナスが入る。これを狙わない手はないぞ




敵の弱点は頭部。頭を撃ち抜けば、一撃で敵は崩れ落ちる

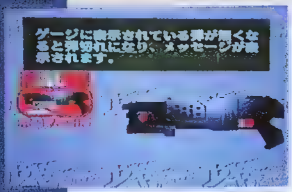
## チームワークが大切だ！2人で協力プレイ

このゲームでは2人同時プレイが可能だ。青いサイトが1P、赤いサイトが2Pだ。もちろん2人でプレイすればそれだけ戦いやすくなるぞ。息のあった連携攻撃をみせつけよう！　間違ってもアイテムの取りあいで仲間割れ、なんてことにはならないように（笑）。


青いサイトが1P、赤いサイトが2P。協力して敵を倒せ！

## 勝利のカギは素早いリロード 弾切れには気をつけよう！

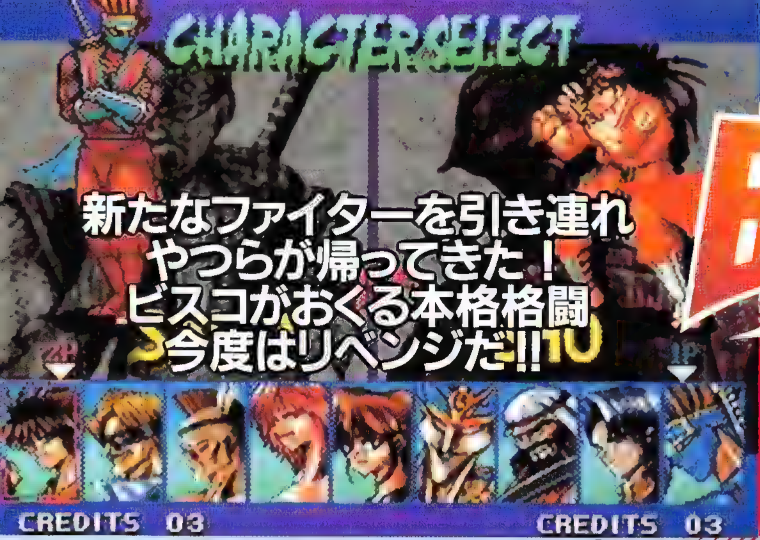
基本操作でふれたように、弾が切れたら、リロード（再装填）する必要がある。弾が切れると画面に赤く〝RELORD〟のマークが出て教えてくれるが、そんなにゆっくりしていたのでは敵に勝つことはできない。敵はいつでも襲ってくるのだ。常に残弾を確認し、弾が切れたら素早くリロードしよう。いざという時に弾切れでやられたら、悔やんでも悔やみきれないぞ。



弾が切れたら画面左上のリロード指示が出る。素早くリロードしろ



※画面写真はすべて開発中のものです。




新たなファイターを引き連れ
やつらが帰ってきた！
ビスコがおくる本格格闘
今度はリベンジだ!!



# BREAKERS REVENGE™

## ブレイカーズ・リベンジ

| ビスコ | |
|---|---|
| 業務用MVS | 6月下旬発売予定／価格未定 |
| 家庭用ROM | |
| 家庭用CD | |
| SS | |
| PS | |
| 242M | 格闘アクション |

個性的なキャラたちが好評だった本格格闘ゲーム『ブレイカーズ』がアレンジされて再登場。新たに忍者の才蔵を加え、ますます戦いはヒートアップする！

今回は新キャラの才蔵をはじめ、登場キャラの技コマンドを紹介するぞ。

# ゲーム概要を大紹介

## 基本操作

操作方法は前作同様、オーソドックスな2D格闘のそれなので、特にとまどうこともないだろう。必殺技も基本的なコマンドが多く、初心者でも安心だ。必殺技はもちろん、投げやダッシュ、超必殺技も健在。キャンセル技や空中コンボなどもあり、格闘ゲーム好きなら絶対にハマるぞ。9人の個性的なキャラクターたちを使いこなせ！

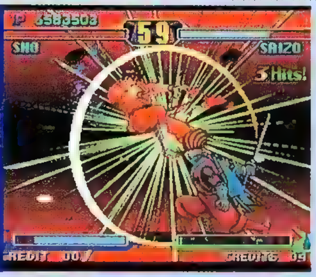
### 基本コマンド

| | |
|---|---|
| レバー上 | ジャンプ |
| レバー左 | 左移動 |
| レバー右 | 右移動 |
| レバー下 | しゃがみ |
| Aボタン | 弱パンチ |
| Bボタン | 弱キック |
| Cボタン | 強パンチ |
| Dボタン | 強キック |
| 上段ガード | レバー左 |
| 下段ガード | レバー左下 |
| 投げ | 接近して→or←+C |
| ダッシュ | →→or←← |
| 挑発 | スタートボタン |

※コマンドは自キャラが右向き時のもの

## 超必殺技

画面下のゲージをためると超必殺技が出せるようになる。ゲージは、①相手を攻撃する、②相手の攻撃をガードする、③相手を挑発する、以上の3通りによってためられるぞ。敵の攻撃をガードしつつ、上手く技をくり出してゲージをため、超必殺技を叩きこもう！ 派手な演出も楽しいぞ。




これは新キャラ才蔵の超必殺技か？ 見た目も派手そうだ

## ストーリー

[illegible]

## 新キャラ登場 その名は 飛影才蔵(とびかげのさいぞう)

### 復讐に燃える忍者



### 技コマンド

| 必殺技 | |
|---|---|
| 飛竜(ひりゅう) | ↓↘→+AorC |
| 夜叉髪(やしゃがみ) | ↓↙←+AorC |
| 円月斬(えんげつざん) | →↓↘+AorC |
| **超必殺技** | |
| 夢想・森羅(むそう・しんら) | ↓↘→↓↘+AorC |
| 夢想・天破(むそう・てんは) | ↓↙←↓↙+AorC |
| 閃光・円殺陣(せんこう・えんさつじん) | ↓↘→↓↘+BorD |

## サイドストーリー

彼は生まれいずる時より忍びの中で育ち、彼の一族は闇の世界で最強を誇っていた。そしてその中でも彼は、最高の忍びであった。ある晩、彼は密命により、単独で里を離れ、役目を終え、程なくして戻った彼が見たものは、血と無数の屍によって埋め尽くされた、里の姿であった。「一体何者が…」足元に「白虎」の血文字。そして彼は、一族の無念を胸に闇に消えていった。どれほどの歳月が流れただろうか、一族の無念を晴らすために、武術大会「FIST」の会場に立つ才蔵の姿があった。




| 区分 | 技 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | クィック・スクラッチ | ←ため→+AorC |
| 必殺技 | ワイルド・セイバー | ↓ため↑+BorD |
| 必殺技 | キラー・スネーク | ←ため↘+BorD |
| 必殺技 | スピニング・クロー | AorC連打 |
| 超必殺技 | シャイン・ビースト | ←ため→←→+AorC |
| 超必殺技 | ブラッディ・ファング | ↙ため↘↙↑+BorD |




| 区分 | 技 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | 烈光波 | ↓↘→+AorC |
| 必殺技 | 紅三段蹴り | ↓↙←+BorD×3 |
| 必殺技 | 乱気流蹴り | ↓↘→+BorD |
| 必殺技 | 疾風正拳突き | →←→+AorC |
| 超必殺技 | 聖拳衝波 | ↓↘→↓↘+AorC |
| 超必殺技 | 紅岩砕蹴 | ↓↙←↓↙+BorD(空中でも可) |
| 超必殺技 | 激烈光波 | 空中で↓↘→↓↘+AorC |




| 区分 | 技 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | ポイゾン・フォッグ | ←↙↓↘→+AorC |
| 必殺技 | デッドリー・クロー | ↓↙←+BorD |
| 必殺技 | ダッシュ・ニー | ↓↘→+BorD |
| 超必殺技 | アヌビス・ハッグ | ↓↘→↓↘+AorC |
| 超必殺技 | ファラオ乱舞 | ↓↙←↓↙+AorC |




| 区分 | 技 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | 功龍牙 | ←ため→+AorC |
| 必殺技 | 穿弓腿 | ↓ため↑+BorD |
| 超必殺技 | 砲神連波 | ←ため→←→+AorC |
| 超必殺技 | 神極乱舞 | ←ため→←→+BorD |
| 超必殺技 | 練糾腿 | ↙ため↘↙↑+BorD |

| 区分 | 技 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | ボンジュール・ショット | ↓↘→+AorC |
| 必殺技 | ロビン・ライナー | →↓↘+AorC |
| 必殺技 | ムッシュ・クラッシュ | ↓↙←+AorC×3 |
| 必殺技 | ローザ・トレイン | ↓↙←+BorD |
| 必殺技 | メルシー・アン・ドゥー・トロワ | ジャンプの頂点で↓+ボタン3つ以上同時押し |
| 超必殺技 | アン・ドゥー・ロビン | ↓↘→↓↘+AorC |
| 超必殺技 | サンダー・クラウザー | ↓↙←↓↙+AorC |
| 超必殺技 | スーパー・ローザ | ↓↙←↓↙+BorD |




| 区分 | 技 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | トマホーク・ジャック | ボタン3つ以上同時押し |
| 必殺技 | グランド・バッファロー・ホーン | →→+BorD |
| 必殺技 | スカイ・ブリッジ | ↓↘→+BorD |
| 必殺技 | ムーンライト・スラム | 接近してレバー1回転AorC |
| 超必殺技 | アトラス・ロック・バスター | ↓↘→↓↘+AorC |
| 超必殺技 | ムーンライト・シェイク | 接近してレバー2回転AorC |







| 区分 | 技 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | スラッシュ・ソード | ↓↙←+AorC |
| 必殺技 | バニッシュ・ソード | ↓↙←+BorD |
| 必殺技 | ファイアー・ブレス | ←↙↓↘→+AorC |
| 必殺技 | バルーン・ボム | ボタン3つ以上同時押し |
| 超必殺技 | カダブーラ・ボンバー | ↓↘→↓↘+AorC |
| 超必殺技 | シヴァ・ダンス | ↓↙←↓↙+AorC |
| 超必殺技 | ローリング・ブレス | 接近してレバー1回転BorD |




| 区分 | 技 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | ラピッド・ゲイル | ↓↘→+AorC |
| 必殺技 | ライジング・アッパー | →↓↘+AorC |
| 必殺技 | ソル・スパイク | ↓↙←+BorD |
| 必殺技 | ミラージュ・スピア・キック | BorD連打 |
| 超必殺技 | ラピッド・チャージ | ↓↘→↓↘+AorC |
| 超必殺技 | バーニング・リボルバー | ↓↙←↓↙+AorC |
| 超必殺技 | カットラス・フラッシャー | ↓↘→↓↘+BorD |

## まだまだあるぞビスコの新作！　夏発売予定期待の3タイトル

### フリップ・ショット

味方をかばいつつ「タマ」をはじいて敵をやっつけろ。コミカルな演出が楽しいアクションゲーム。

エアホッケーの要領で敵と「タマ」を打ち合い、自分の味方がやられる前に、敵の仲間を全滅させるのだ。

1人で遊ぶストーリーモードと、2人で遊ぶ対戦モードがあるぞ。個性あふれるキャラクターたちを使った対戦も燃えそうだ。

上手くタマを打ち返して、敵の仲間をやっつけろ！

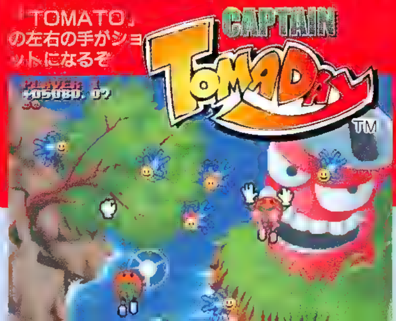



### キャプテン・トマディー

初心者も安心なカンタン操作のシューティングゲーム。

主人公はなんと突然変異のプチトマト。地球侵略を企む惑星カンパーの野望を打ち砕くため、スーパートマトが立ち上がった。自機「TOMATO」を操作して、素早くすべての障害物を破壊するのだ。ショットとなるのは「TOMATO」の左右の手。いかに上手く左右のショットを打ち分けられるかが、ゲームのポイントになるぞ。

「TOMATO」の左右の手がショットになるぞ




### 武蔵巌流記

剣客「武蔵」を主人公にした軽快なアクションゲーム。

武蔵に敗れた無念により、黄泉の国をさまよっていた小次郎の魂が、武蔵の恋女房おつうを黄泉の国へと誘いこんだ。プレイヤーは武蔵となって、黄泉の国への入り口を開く『4つの鍵』と、黄泉の国から生還するための『生者の証し』を手に入れ、おつうを救い出すのだ。

敵を倒し進め！恋女房おつうを助けるのだ






# 隠しモード一挙公開!! 中級ステージを縦横無尽だ!

# OFF BEAT Racer!

TM ©SNK 1998

# オフビートレーサー!

SNK 稼働中 / 業務用HNG64 / 家庭用ROM / 家庭用CD / SS / PS / レース

前作で「すしカー」などで好評だった隠しモードが、今回さらにパワーアップして登場だ!

これらのモード解説に加え、先月号の初級ステージに続いて、中級ステージのポイント攻略も併せて紹介するぞ。

## これが隠しモードのすべてだ!

### ブラックカー・モード

使用コマンド

コース選択時に「超ムズ!」の「SPIDA ATK」を選択。その際、アクセル[illegible]をはなしにし、ミッション選択時に、BGMボタンを1→2→3→4の順に押す。

「超ムズ!」よりもさらに滑りやすい車が選択可能に。マニアはぜひ挑戦してみよう。



とにかく速い! 速すぎる!! 乗りこなすのは至難の技

### エクストラカー・モード

使用コマンド

[illegible]BGM[illegible]の順に押す。

今回の隠しカーは「はたらく車」。コマンド入力後、タイムエクステンド音とともに、画面上の車輌番号表示が、対応するエクストラカーのグラフィックに変われば成功だ。



パワーショベル ふつう



クレーン車 かんたん



ダンプカー 超ムズ!



ブルドーザー 難しいっ

### ミラー・モード

使用コマンド

[illegible]の順に押す。

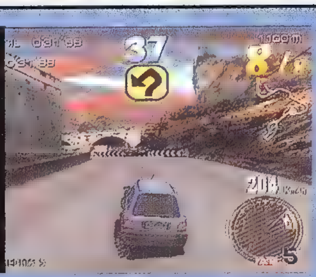
前回同様、コースが左右反転状態になる。見慣れたコースもちょっと新鮮。「GO!」のボイスが聞こえれば成功。

### 性能チェンジ・モード

使用コマンド

[illegible]BGM[illegible]押しながら決定。[illegible]によって性能[illegible]決まる。[illegible]ふつう、[illegible]難しいっ、4[illegible]超ムズ!)

車種によって決まっている性能を、自由に変えられる。ただし、エクストラorブラックカーを選択時は変更不可。また、ネームエントリー&エンディングがなくなる。



「かんたん」のパストラル・キュートでも5速でイケるぞ

### ロケットスタート

使用コマンド

[illegible]ように調整。「GO!」の合図にタイミングを合わせて、ブレーキを解除。同時にアクセル[illegible]こむ。

成功すれば、火花を散らしてのロケットスタート（急加速）ができるぞ。ただし、失敗の場合はホイルスピンを起こしてしまうので注意。



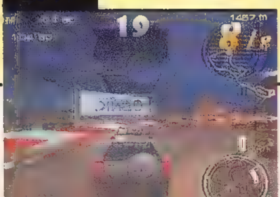

スタートから気合い一発! タイミングに注意するべし!!

### 夜の南米コース・モード

使用コマンド

[illegible]決定。

中級（南米）コースの背景が夜になる。先が見えにくくなるので、さらに高難易度に。



夜のドライブもオツなもの。ミラー・モードとの併用も可

# 中級ステージ

## 南米（ブラジル）

**長さ 3057m　高低差 48.8m**

スタートして左へのコーナーを抜けたあとの、キツい右コーナー。「ふつう」以上では減速しないと曲がり切ることができないぞ。

「難しいっ」「超ムズ！」では当然ドリフトを使う。

しかしこの2車種の速度では、コーナーの出口にあるコブで大きくジャンプしてしまい、立て直しが難しくなる。

そこで、コーナーの出口あたりで軽くブレーキを踏んで減速しよう。立ち上がりのスピードが多少遅くなるが、やむを得ないだろう。



キツめの右コーナーだが、ドリフトを使えば簡単に抜けられる

チェックポイント前のゆるい左コーナー。直前にコブがあり、車がジャンプしてしまうのがキツい。あとのコーナーが曲りにくくなるので、なるべく道に平行に走るのがいいだろう。

チェックポイントをすぎたあと、短いトンネルがある。

このトンネルを抜けると、すぐ右に近道への入り口が確認できる。

ここは当然、近道に入る方がおトク。入り口をふさいでいるバリケードを吹き飛ばして突入しよう。

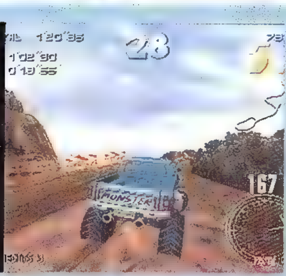


ここが近道の入り口。障害物をなぎ倒して入っていこう

近道の出口から、次のキツい右コーナー。

近道の出口は高いところにあり、飛び降りて本道に合流するようになっている。空中ではどんなにハンドルを切っても車の向きは変わらない。そのため、ヘンな方向を向いたまま降りてしまうと、右コーナーへスムーズに進入することが困難になる。

ここをうまく抜けるには、近道の出口でドリフトしながら右に曲がり、そのまま右を向きながら飛び降りるのがコツ。ドリフト開始のタイミングは早めの方がいい。



これぐらいの向きで飛び降りることができれば合格だ

長いトンネルの中。ここは道が非常に狭く、少しコントロールをミスしただけで壁に接触してしまう。

しかし、幸いトンネル内の2つのコーナーはゆるやかなので、アクセル全開のまま抜けることができるぞ。

ほんの少しハンドルを切るだけでタイヤが滑ってしまう「超ムズ！」「ブラックカー」では、カウンターを当てなければならないので、さらに難易度が高くなる。ハンドル操作に神経を集中しよう。



少しミスるとこの通り。一気にスピードダウンしてしまう

コースの最後にはキツいヘアピンが待っている。手前で充分にブレーキングをして、ドリフトでクリアしよう。マニュアルの場合は2速まで落とし、コーナー後半で3速に、出口付近で4速にシフトアップしていこう。

ヘアピンの途中に近道の入り口がある。しかし、この近道に入るには、かなり減速をしなければならない。しかも成功しても、距離的にさほど得をしないので、無理して入らない方が、よりいいタイムを狙えるだろう。




近道はトンネル（坑道？）。無理して入ると逆にソンをします。ぎゃー



# ブレイジングスター

# 攻略も佳境に突入 STAGE6 徹底攻略!!

**攻略もいよいよ山場。難易度がグッとアップするステージ6を大攻略!!**

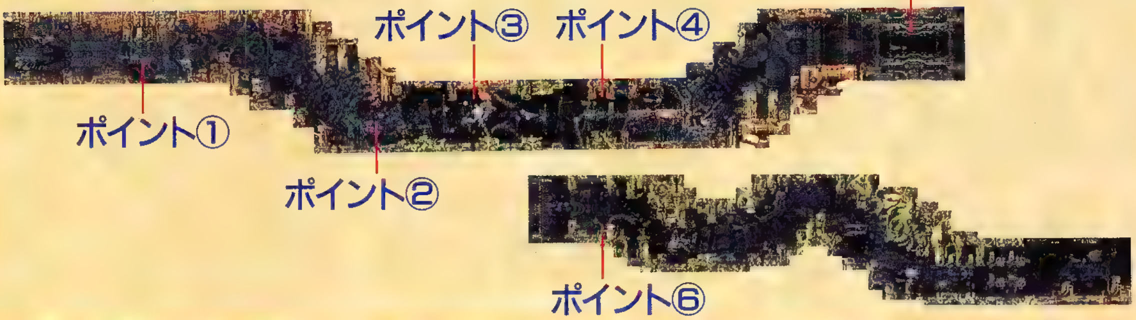
攻略／DSP - たろりん

夢工房

| | |
|---|---|
| 業務用MVS | 発売中／58,000円 |
| 家庭用ROM | 発売中／29,800円 |
| 家庭用CD | |
| SS | |
| PS | |
| 346M | シューティング |



## STAGE6




## STAGE6 攻略

### ポイント①

青いロボットが出現する。放っておくと弾を広範囲にランダムでばらまくので危険。速攻で破壊しよう。

このあと、画面が斜めにスクロールする場面では、前の壁に設置されているレーザー砲台が強敵。レーザー発射の前兆グラフィックが表示されてしまうと砲台を破壊してもレーザーは飛んでくる。一見、何もないところからレーザーが出るように見えるので、注意していないと死ぬ可能性大。

一番いいのは、レーザー発射グラフィックが表示される前に速攻で破壊すること。破壊するのが遅れたら、ムリに破壊しにいくのはやめて、砲台の下に逃げてしまおう。



画面のスクロールに関係なく真横に飛んでくるので注意しよう

### ポイント②

斜めスクロールが終わると、破壊可能弾をばらまく緑色の敵が2機出現。ここは稼ぎのチャンス。敵本体にダメージを与えないように気をつけて、破壊可能弾を撃ちまくれ。チャージショットブレイクも駆使しよう。

### ポイント③

ポイント②の直後、上下の壁に触手がある場面。画面の左右から紫色の敵も出現する。

ここは使用機体によってはかなり難しい。触手は破壊可能弾を撃ってくるし、紫色の敵も破壊可能弾を前方に扇状に出す。そのうえ、紫色の敵を破壊すると破片が飛び散る。この破片の耐久力が高いのだ。

ショットパワーが弱いヘルハウンド、アリュステイルムなどは、上下どちらかの触手を速攻で破壊し、あとは画面左端で粘るのが得策。紫色の敵は、前から出てくるものだけを破壊し、後ろから出てくるものにはダメージを与えないようにするといい。破片を破壊しきれずに追いつめられる可能性があるからだ。

ショットパワーが強い機体ではゴリ押しが可能。後ろから出てくる紫色の敵を少し引きつけてから画面左端にいき、ショットを連射して敵を片っ端から破壊していこう。一応、破片の飛び散り具合には注意。処理落ちするのでよく見ればよけるのは難しくないはずだ。

### ポイント④



このように壁スレスレを通れば、プロペラはまったく怖くない

プロペラ状の物体が行く手を阻む狭い通路。プロペラと上下の壁の間には、実は自機が通れるすき間がある。ショットを目安にしてラインを合わせれば簡単に抜けられるぞ。

ちなみに通路は上下2本あるが、下を選ぶのが正解。

狭い通路を抜けて画面が斜めにスクロールするようになると、上から青いロボットがたくさん出現する。ここでは、ロボットが下に降りてきたら前に抜け（この時ショットを連射し、前から出現する敵を破壊しておくこと）、ロボットが弾を撃ちはじめたら、弾を引きつけながら右上に逃げていく。そして右上の地形の影に隠れてしまおう。

### ポイント⑤



撤収〜！　よくばってジュエルを取ろうとすると危ないぞ

画面が暗転したあと、画面が奥へとスクロール（？）する場面に移る。ここでは後半の、前後からザコが大量に現れるところが難しい。画面上下に後ろから現れるボーナス編隊がこの攻撃の前兆だ。

ボーナス編隊が出現したら、上の編隊のすぐ下に自機を移動させ（敵にめりこむぐらいがいい）、そのままゆっくり


残機表示もライン合わせの目安になるので覚えておいてね

自機を左に移動させよう。すると、うまく編隊とザコの間に入ることができる。あとは、弾を引きつけながらゆっくり左下に移動していけば、無事に抜けられる。

ショットの幅が広い機体なら、ボーナス編隊を両方全滅させるのも簡単だぞ。

## ポイント⑥

ステージ後半。基本的に前半と同じ敵しか出現しないので、特に難しくはないだろう。

斜め上にスクロールする地点では、上の壁にある小さな砲台が撃ちにくい。チャージショットブレイクを使おう。

斜めスクロール地点のレーザー砲台にさえ気をつけていれば、死ぬことはまずない。

また、ボス戦でレートアップエンジェルが出現するようにここで調整しておく。道中でレートアップエンジェルが出現したら、それが画面外に消えたあと、ずっとボーナスジュエルを逃がし続け、最後に出現した2つのジュエルを取ろう。このあとのボーナス編隊は絶対に撃たないように。


ここで2つジュエルを取れば、ボス戦でエンジェルが出るのだ

# STAGE6 BOSS ギャラクシーインパルス&デーモン

まず、ボスの名前を紹介。ボス本体である巨大戦艦がギャラクシー、細長い戦艦がインパルス、レーザーを撃つ大きいやつがデーモンだ。

このボス戦は非常に長いので、段階別に解説していこう。

## 第1段階

最初はインパルスが2機出現。こいつらは破壊できないので、画面左下の方で弾よけに専念。右から現れるギャラクシーが超極太レーザーを発射してくるので、その前に必ず左下に逃げること。

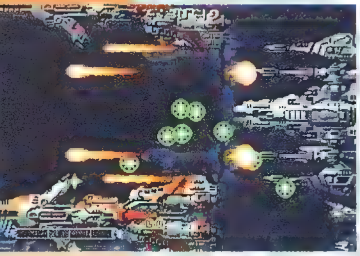
## 第2段階

右上から新たなインパルスが登場。こいつは破壊可能だ。

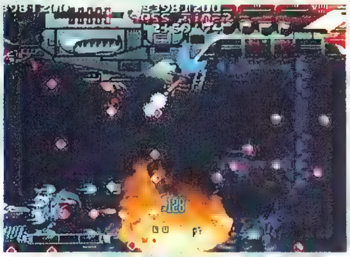
といってもすぐには破壊できない。とりあえずある程度ダメージを与えておこう。画面右にデーモンの先端が現れたら左下に移動して少し粘る。

そして、インパルスが移動をはじめたらすばやく画面右端へ。画面の一番下を通ると、下にいるインパルスに当たらずに抜けることができるぞ。

移動したインパルスは緑色の誘導弾を撃ってくる。デーモンの真下で弾を引きつけてから、ゆっくり下へ移動していこう。一番下まで移動したら今度は左へ。自機の先端に弾がかするぐらいまで引きつけながらよけていこう。うまくいけば、左にいるインパルスにぶつからずによけきれる。


誘導弾はここで引きつけてから、ゆっくりとよけていこう

このあと、上にいたインパルスが下に降りてくる。ギャラクシーのパーツを破壊して128倍のレートアップエンジェルを取ってからインパルスを破壊すると、なんと640万点もゲットできるぞ!


5万点×128倍=640万点。ジャンボな稼ぎだ。重要!

## 第3段階

ギャラクシー下部のハッチからロボットが出てくる。このハッチは、ロボットが出終わったところを撃てば破壊できる。ボスの船体に自機をめりこませることもできるのだ(ショットを当てると白く光る部分はダメ)。

## 第4段階

誘導レーザー+インパルス。インパルスの体当たりを避けるために画面上方へ。誘導レーザーは左右に動いてかわそう。

## 第5段階

ギャラクシーの後ろを通って上にまわりこむ場面。ギャラクシーのエンジンは破壊可能。ジェット噴射には当たり判定がないので素通りできる。

上から飛んでくる誘導レーザーのせいでここは難所。レーザー砲台を破壊するのが遅れると、誘導ミサイル攻撃も混じって手に負えない。

DINO135、DINO246ならばイオを後ろに向けて固定し、ショットを連射することで速攻で誘導レーザー砲台を破壊できる。簡単。

それ以外の機体ではチャージショットブレイクを使って破壊する(アリュスティルムはチャージショット)。レーザーに気をつけながら上に移動していき、レーザー砲台の上にまわりこんだらチャージショットブレイクを発射。これで破壊できなくても、ショットを撃って気合いで破壊しよう。誘導ミサイルまで混じってしまうと本気でお手上げ。

ちなみに、チャージショットブレイクが誘導弾になるウインディナは、遠くからブレイクを撃つだけで破壊可能。

## 第6段階

後ろからデーモンが現れ、短いレーザーを撃ちながら下に移動してくる。が、画面の一番下にいれば当たらないぞ。


ここがレーザーに対する安全地帯。このスキに撃ちこもう

次にデーモンは左に迫ってくるので、その間にショットを撃ちこもう。そして、ぶつかる前に上に逃げる。そのあと、デーモンの動きに合わせてずっと目の前に張りついてショットを撃ちこんでいれば、デーモンを破壊できる。

次に出てくるインパルス2機は、右の方で弾をよけよう。

## 第7段階

ボス本体であるギャラクシーの弱点部とようやく対面。

レベルが上がっていると、ここは最難関となる。ボスが撃ってくる紫色の弾の数が多すぎて、処理落ちをして見えなくなってしまうのだ。ちゃんとパターン化していないと「見えない弾」に当たって死ぬことになる。

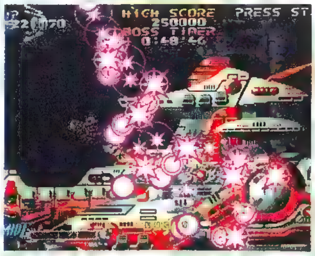
そのうえ、機雷噴射口からはすごい勢いで機雷がばらまかれる(これも処理落ちで見えなくなる)。危険度A。

さいわい、ボスの動きと弾を撃つタイミングはシンクロしているので、パターン化することで対処できるぞ。

まず、機雷噴射口の前にいき、出てくる機雷をショットで破壊しまくろう。


機雷を破壊すればジュエルがいっぱい。最重要稼ぎポイントだ

機雷放出が止まったら紫色の弾がくる合図。まず右上に移動して待つ。ボスにぶつからないギリギリのところまでいこう。そして、弾が飛んできたら、少しずつ左に移動。



見えないけど、自機の目の前あたりにも弾があります。怖えっ

画面左端までいったら今度は下に移動してよけていく。といっても弾は見えないので、「だいたいこのあたりまで弾がきているだろう」と予測してよけるしかない。経験とカンだけが頼りだ。紫色の弾攻撃の終わり際に再び機雷攻撃がはじまるのでショットで破壊していこう(見えないが)。あとは繰り返しとなる。

さて、ここは最大の難所であるとともに、最大の稼ぎ場所でもある。ボスおよび機雷噴射口になるべくダメージを与えないようにしながら、機雷を破壊して稼ぐのだ。死と隣り合わせの稼ぎではあるが、それに見合うだけの点数を稼ぐことができるぞ。

ただボスを殺すだけならば、機雷噴射口を速攻で破壊してから、紫色の弾を誘導しつつボス本体に撃ちこめばいい。稼ぎを考えないならば、難易度は一気にさがるぞ。




# 季節は6月！ワールドカップがはじまるぞ！そしてここでもネオジオカップが開催だ！

今年は待ちに待ったワールドカップの年！　開催中はテレビの前にかじりついてるって人も多いんじゃないかな？　でもテレビもいいけど、ゲーセンだって熱い！
　W杯気分をよりいっそう盛り上げてくれそうな新作サッカーゲームがSNKから登場したのだ！



SNK　発売中／58,000円
業務用MVS　家庭用ROM　家庭用CD　SS　PS
194M　スポーツ

す、なんてこともできるぞ。

## 基本操作

まずは、基本の操作方法をここで簡単に押さえておこう。レバーで選手の移動や向き、また、シュートやパスの方向を指定する。ボタン操作は下の表にある通り、状況により変わってくる。

### 攻撃時

同じボタン操作をしても、各選手の特性によりアクションやキック力などが変わってくるぞ。注意！
　また、空中戦やシュートなどでも、シュートの苦手な選手や、ケガなどによりダメージを負っている選手は、レバー操作に気をつけないとはずしてしまう時もある。気をつけよう。

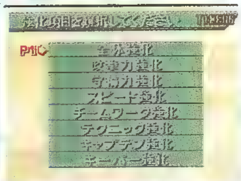
### 防御時

防御時の操作法も下の表の通り。キーパーは通常オートだが、操作選手変更によって自分で操作することも可能。

| | Aボタン | Bボタン | Cボタン |
|---|---|---|---|
| 攻撃時 | 低く速いパス | 空中戦へつなげる高いパス | ドリブルにも活用できる短いパス |
| 空中戦 | 低く速いパス | 再び空中戦につなげる高いパス | 短いパス |
| シュートエリア内 | ゴールをねらったシュート | 高いパス | 短いパス |
| 防御時 | スライディング、ボールカット | ラフプレイ、タックル | 操作選手変更 |
| キーパー | スライディング、ダイビング | スライディング、タックル | 操作選手変更 |

## チャンスを狙ってロングシュートを叩きこめ！

ある条件を満たすと、時々選手の上に『CHANCE』の表示が出ることがある。この時Aボタンを押すと、3Dロングシュートの画面に切りかわり、迫力のあるシュートを決めることができるぞ。



このチーム強化がゲームの命運を左右するぞ



ある特定の条件を満たすと出現するチャンスマーク

これは、いわばば必殺シュートのようなものだ。

### 3Dロングシュートの撃ち方

3Dロングシュートの画面に切りかわったらロングシュートの準備OK。レバーでシュートコースを指定し、Aボタンでシュートをする。そうすれば、威力抜群の必殺ロングシュートが撃てるぞ。選手によっては、レバーでボールを曲げることも可能だ。


狙いを定めて確実に決めよう！

## ゲームの流れ

### トーナメントモードで世界最強を目指せ！

一番の注目は、やはりW杯の雰囲気を充分に再現したトーナメント戦モード。
　数あるさまざまなタイトルから好みの物を選んで、試合を進めていくことができるのだ。モードとしては、もちろんこれから紹介する対CPU戦のトーナメントモードだけではなく、対人戦モードもあるぞ。
　ここでは、最大のウリであるトーナメントモードについて紹介していくことにしよう。

### ワールドトーナメント

世界の頂点を目指して、激戦を勝ち抜こう！
　君の相手は、全世界から地区予選を勝ち抜いてきた強豪チームばかりだ。
　'98年フランスW杯出場の32ヵ国を含む、計64ヵ国が集まるトーナメントが楽しめるモードがこれだ。

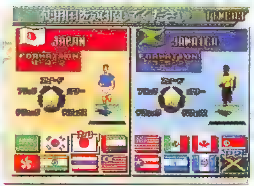
### エリアトーナメント

エリアトーナメントとは、5つある地域のトーナメントに、自分の好きなチームを率いて参戦することができるモードだ。
　例えば、日本チームを率いてヨーロッパトーナメントに参戦しヨーロッパ最強を目指

## チーム選択

### 使用チーム選択画面

使用チーム選択画面では、選んだチームの「スピード」「アタック」「ディフェンス」「テクニック」「パワー」など、各能力についてのデータが表示される。
　このレーダーチャートがしめす能力値とチームの特徴をうまく利用して、戦略にガンガン活かしていこう。
　なお、おまけとしてここで選んだチームに自分の好きな名前を3文字以内でつけることができるぞ。



フォーメーションと各パラメーターをしっかりチェック

### チーム強化項目

使用チームが決定すると、次は強化項目の選択画面だ。強化項目は全部で8項目。この8項目の中から自分好みの項目を選んでチームをチューンアップしよう。足りない部分を補うもよし、強い部分をさらに強化してみるのもまたいい感じだぞ。

## チーム紹介！

それではここで、各トーナメントごとの主な出場チームを簡単に紹介しよう。

| | |
|---|---|
| ヨーロッパトーナメント | 守りにおいては世界最高を誇るイタリアを筆頭に、組織重視型のドイツなど、強豪古豪がひしめきあう。注目はさすが'98年W杯開催国だけあって、戦力アップに余念のないフランス。攻撃・中盤・守備のバランスは群を抜いているので、敵にまわすとちょっといやな相手かも。 |
| アフリカトーナメント | スピードとパワーにとんだエキサイティングなアフリカンサッカーを楽しみたいなら絶対ココ！<br>機動力重視のナイジェリアは、スピーディかつ、強引な突破を得意とするため、速攻を利用してガンガン攻めこもう。そのあとの展開がグッと楽になるはず。 |
| 北中米トーナメント | 破壊的なパワーで相手の攻撃陣を粉砕していく様は、ある種驚異なほどのアメリカ。その他メキシコ、プエルトリコ、エルサルバトルなどなど、個性豊かなカリブ海をとりまくバラエティにとんだ国々ばかりだ。各国の特徴をうまくつかんで使いこなそう。 |
| 南アメリカトーナメント | 世界最強を誇るブラジルをはじめ、'98年W杯での日本の初戦相手でもある強豪アルゼンチンなどが待ち受ける。全体的に攻撃重視型、テクニック重視型のチームが多く、非常にレベルの高いトーナメントだ。個人技にすぐれた選手を使いこなし、相手ディフェンダーを翻弄しろ！ |
| アジアトーナメント | サッカーの有名国が少なく、レベル的にも多少低めである分、比較的制覇しやすいトーナメントだといえる。しかし、速攻重視型の韓国、スター重視型の日本とチームの個性は充分だからゲームの組み立て方次第ではどこまでも面白くなるぞ。うまくスター選手を活用するのがカギ。 |

※画面写真は開発中のものです。

# リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS 設定原画&開発インタビュー












# 李（リー） 香緋（シャンフェイ）





バイト中はあくびしちゃいけませんって。一応接客業なんだし、ねぇ



退屈そうにのびしてます。次の対戦相手でも探してるのか、それとも…



香緋後ろ姿。髪の毛の分け目がきれいにギザギザになっているのが分かる

香緋全身。それにしても、このダボダボしたパンツは足ひっかけそうだなぁ



後ろの女の子に注目。この服やっぱりバイトしてるお店の制服だったんだね



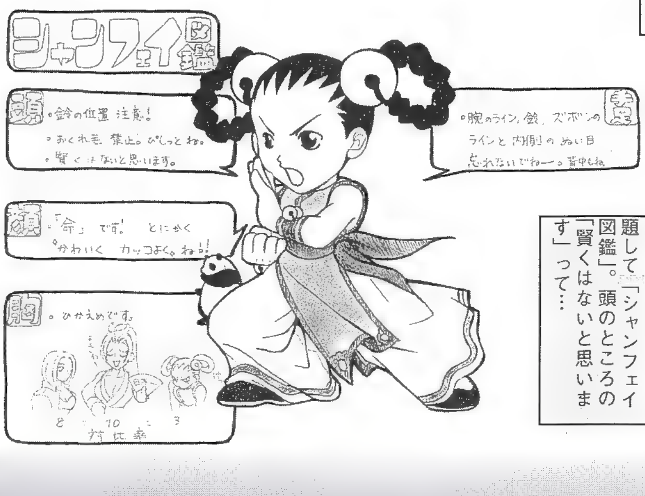




きょとんとした顔の「びっくりシャンフェイ」。「超必〜」も元気いっぱいでイカス



これは勝ちポーズの一部なのかな？　剣舞の腕前もなかなかのものらしいね




題して「シャンフェイ図鑑」。頭のところの「賢くはないと思います」って…

多少頭身が低いかな？　なんか腕の鈴がビー玉みたいに見えるのは気のせい？



ちょっと変わった雰囲気の原画。もちろん元気のよさは相変わらずです



椅子か何かに座ってるんでしょうか？　ところで香緋のような額は何額っていうのかな？





香緋４頭身バージョン!?　手がでっかい！つーか、二の腕細すぎ…



初期設定その４。髪形と全体的な感じはほとんど香緋。西遊記にでも出てきそうな感じもする

初期設定その３。「鈴をモチーフに使った元気娘」ってことで少し香緋に近づいてきた



初期設定その２。おろして２つに分けた髪を結ぶ、大きなリボンがポイントだ





初期設定その１。「中国娘」っていうよりも、北方騎馬民族って感じの服だ

# リック・ストラウド



正面からのバストアップ。何を見据えてるのか、ちょっとコワイッス



リック全身。体中に施された紋様はペインティングなのかタトゥーなのか気になる



もちろんリックも原画は多し。精悍な顔つきは新たな"餓えた狼"の資格あり



「かかってきな！」とでもいいたげな、自信たっぷりのポーズ



闘いの前に何を思うのか？　拳に語りかける姿は真剣そのもの



リック吠えるの図。なんか顔が別人みたいと思ったら、まゆ毛がこいからなのかな

リック横顔。ぶっといまゆ毛が男らしい。こんな目でにらまれたら即降参ですな



こちらは闘ってる最中っぽい。敵の攻撃をよけ、これから反撃ってところかな？





こちらのリックはうってかわってさわやか系。年齢もいくぶん若めに見えますな

それにしてもこのリックの髪形、維持するのが大変そう。カリアゲだし、長いし



リック全身・横からの図。馬に乗るだけあって、ジーンズもブーツカットなんだね

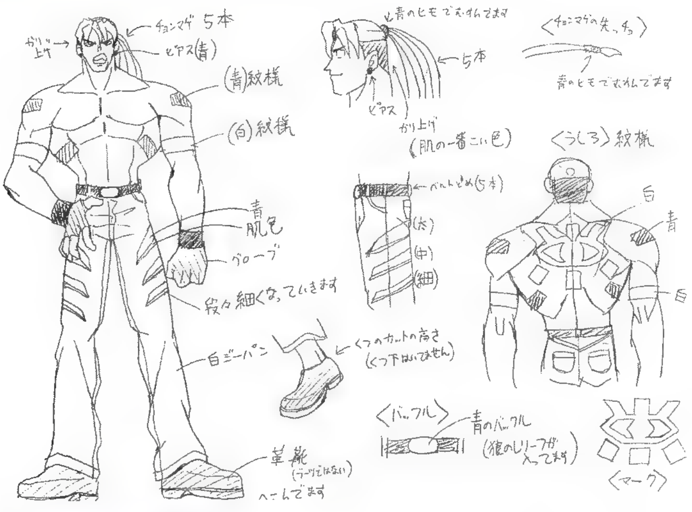


リック吠えるの図・その2。むき出しになった犬歯がワイルドですぅ～





グローブをはずして休憩中かな？もっとも、いつでも臨戦態勢に移れそうではあるが




リック全身図解。ところでこの後ろの紋様って…目？　なんなのか気になる



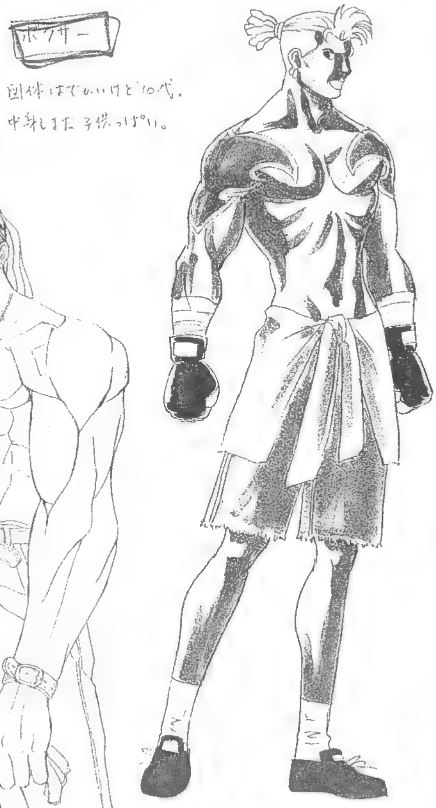
風になびくリックの髪がなんかいい感じ。ちなみに髪は５本にまとめてるぞ。



初期設定その２。決定稿にかなり近い。カウボーイパンツがかっこよし



リック４頭身バージョン。こんな人形が出ればおもしろいかもね




初期設定その１。最初はなんと10代だった？　どっちかっていうとムエタイ使いっぽい



「アメリカの不良」って感じでカッコイイっす。リックってタバコ吸うんだね

# テリー・ボガード

こちらは戦闘準備完了って感じの原画。「どっからでもかかってきな！」って感じか



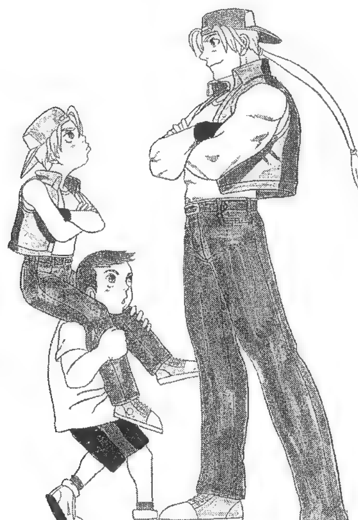


やはり主人公だからか、テリーも原画多いッス。ところでデートのお相手は？



「テリー、早くバスケしようよ」なんて声が聞こえてきそうな１枚。子供に人気あるね

これはもしかして『餓狼３』に出てきた子供か？　テリーのコスプレしてるし…





ハンバーガーにバスケットボール、コンバース。やっぱりアメリカ人なんだねぇ



珍しく上着の前を閉めてます。もしかしてジーンズの下に見えるのは下着…？　いやん♡



例の『餓狼３』の子供なのか、それともテリー自身の子供時代なのか…気になる

うーん、流れる汗と鎖骨がセクシィ♡つーか、これ絶対10代だよな…。





女性ファン悩殺ウィンク!?　でもテリーのことだから意識してじゃないんだろうなぁ



キャップを取って髪の毛整えてますの図。ところで破けたTシャツ好きだよねぇ



ハンバーガーだけじゃなくて、ホットドッグも好きなんすね。紙袋の中は何だろう？




後ろの髪の毛ほどいてます。何げにバッシュが初代『餓狼』のものに近い…ような気がする

## リアルバウト餓狼伝説２ THE NEWCOMERS 開発インタビュー

Q：今作の基本コンセプトやセールスポイント、魅力などについてお聞かせください。

A：今までの遊び方を継承して、安心してプレイできるように気をつけました。それと、新キャラ2体を『餓狼伝説』のニューリーダーとして全面に押し出して、新しい『餓狼伝説』の世界をユーザーの方に楽しんでもらおうと思いました。

Q：毎回変化するラインシステムですが、今回のシステムの狙いをお聞かせください。

A：『餓狼伝説』の基本的な部分でもあり、毎回変わるラインシステムに少々ご立腹の方もいらっしゃるとは思いますが、そこはグッとこらえて頂きたい。

さてさてそのラインシステムですが、まず基本的なところを2ラインシステムとし、各々のラインをメインライン・スウェーラインと役割をハッキリ分けることでプレイヤーが混乱しないように心がけました。毎回のことながら「更に遊びやすく」を考えて創りましたので、どうか遊んでやってくださいまし。



ベンチに座って出番待ちってとこかな？イタズラ小僧のような表情がいい感じ



ファイティングポーズを取るテリー。その表情にはやはり真剣なものが漂う



ところで、本当のバスケの試合でパワーダンク使ったら…退場だろうな、やっぱし



ヤンチャ坊主そのものって感じの原画。テリーっていくつになってもこうなんだろうな



「さぁてメシでも食いにいくか」って感じっス。闘い終わって一息ついたのかな？



この後キャップを飛ばしておなじみの「OK！」ポーズになるのかな？

Q：ブレイクショット対応技を複数に増やした狙いをお聞かせください。

A：最初は「色々できた方が楽しいだろうな」と思い、すべての必殺技をBS対応技にしていました。目茶苦茶な状態になったので（これはこれでけっこう楽しかった…）操作性と選択の幅を持たせた上で、強すぎるものを省いていって現在の形に落ち着きました。

Q：今回試合と試合の間がかなりスピーディーな演出となっていますが、これについてのお話をお願いします。

A：より快適なプレイ感、ゲーム全体のリズムを損なわないような物を目指した結果です。次創る時はこの辺も見直したいですね。もっと速くするとか（笑）。

Q：必殺技などがかなり変更されていますが、そのいきさつなどお聞かせください。また、おすすめの新技などありましたらお聞かせください。

A：既に『餓狼伝説』も通算シリーズ7作目となっているため、必殺技などを変更することでゲームイメージに対してのマンネリ化を防ぐためです。あと、おすすめ技は…新技全部!!

Q：必殺技の名前にユニークなものが増えたような気がするんですが…。

A：格闘ゲームとして見ると、現市場に「よく似たゲーム」が氾濫しているじゃないですか。だから普通のネーミングでは新技自体埋もれてしまうと判断したからです。気に入ってもらえたでしょうか？

# ブルー・マリー



こりゃまたダイナマイトなプロポーションのマリー。スイカが2つついてるみたい…



一時の休息に、物憂げな表情のマリー。ところで素足にブーツは足がクサくなるぞ…



クールなんだけど、そこはかとない色気が漂う。そこがマリーの魅力なんだよね



マリーさんはちょっと枚数少なめ。ところでこの原画、某ゲームの主人公みたい…



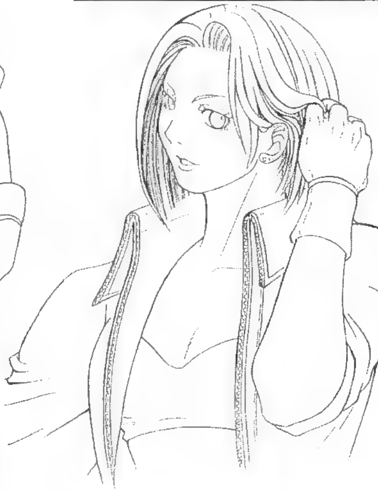
ご存じ「ばっきゅーん♡」のポーズ。ジーンズが大変なことになってます



ちなみに後ろはこんなんなってます。ジーンズはリーライダースだろうか？



風に吹かれて乱れた髪をおさえるマリー。闘いの前の一コマだろうか？



髪をかきあげるしぐさが大人の女性を演出してますなぁ。チラっと見えるうなじも…♡

Q：今回ファイティングレベルが存在しませんが、これを廃止した理由は？

A：『餓狼伝説3』のようにエンディングが変わるなどの特典がないためです。

Q：ルートによってボスキャラが変わるようになったのはなぜですか？

A：ギースとクラウザーを別に出すことにより、どちらのキャラの強さも表現できるからです。

Q：PS版『リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND』の主人公アルフレッドが登場していますが、これについてのコメントをお願いします。

A：もうしばらくすると発売される『リアルバウト餓狼伝説DM』。このソフトで初登場させるはずだったアルフレッドですが、このキャラを盛り上げるため、急きょ『RB2』の開発途中、最後の隠しキャラとして登場させることが決まりました。皆さんどうぞ遊んでやってください。

Q：OPデモでリックと香緋が闘っている人は誰ですか？

A：「ラオ」という心意把の使い手です。

Q：新キャラの香緋とリックについて、それぞれコメントをお願いします。

A：香緋は「餓狼伝説以外でも主役を張れる、アカレンジャー的女性キャラ」というのがコンセプトでした。リックは「ネイティブアメリカンの2枚目系ボクサー」という設定でしたが、性格がなかなか決まらず、苦労しました。

# 不知火　舞（しらぬい　まい）




どちらも男女を問わずヒイキにしていただいているようで、ありがたいことだと思っています。これからも可愛がってやってください。

Q：まさか、香緋って『龍虎の拳』のリー・パイロンと血がつながってたりなんてことは…ないですか？

A：ないです（きっぱり）。

Q：リックのEDに登場する女性（恋人？）は誰ですか？名前などありましたら教えてください。

A：リックには謎が多いのですが、彼女もその一つです。恋人ではないようですが…。

Q：テリーの趣味に「トローリング」が増えたようですが、これにハマッたきっかけはなんですか？やはり新しくできた友達にすすめられたのでしょうか？

A：そうです。

Q：アンディって未だに身長が伸びているんですか？逆に、すでに秦兄弟の身長は伸びていないようですが…。

A：アンディは1センチだけですが、さすがにもうこれ以上は伸びないでしょう。秦兄弟の方は、新しく身長を計っていないようです。

Q：満席のリングサイドといい、映画への主演決定（？）といい、もしやジョーはタイでは国民的大スターなんですか？

A：日本ではあまり知られていませんが、実はそうです。野茂みたいなもんですね。

# ビリー・カーン




Q：双角は未だに不知火流が嫌いなんですか？
A：嫌いです。

Q：ホンフゥとブレンダさんの結婚はまだですか？　彼ももうすぐ32歳だし、ある意味アンディと舞よりせっぱつまってるんじゃないかと思うんですが…。
A：2人とも今の関係が気に入ってるので、しばらくはこのままです。

Q：EDで秦兄弟はキムやタンの元に弟子入りしていますが、まさか次回作でそれぞれの技を使うようになるのでしょうか？
A：秦兄弟は既に帝王拳を身につけているので、修行はそれを伸ばすものになるでしょう。2人ともあまり師匠の影響は受けないと思いますよ。その代わり、キムとタンがそれぞれの技を使うってのはどうでしょう…？

Q：ダックの飼っているヒヨコの名前は4匹ともPちゃんなのですか？
A：実は彼女たちは『餓狼伝説スペシャル』に登場するジュリエッタの娘なんです。
・ブルーの毛：ダイアナ
『リアルバウト餓狼伝説』に初登場以来、1Pダックの相棒を務めるのが長女の彼女！　母（ジュリエッタ）と比べるとかなり行動的。
・グリーンの毛：シンシア
『リアルバウトSP』2Pダックと共に踊った彼女は次女。ダイアナと同じく元気一杯なのだが妹たちの面倒見もよく、今回はメインの座をスーザンに譲ってあげた。
・赤毛：スーザン

# ボツキャラ



このキャラもこわいッス。自分で自分の首しめてるし、第一そのランタンは何だー！




これもけっこう細かいとこまで決まってたっぽい。ストリート系ですな



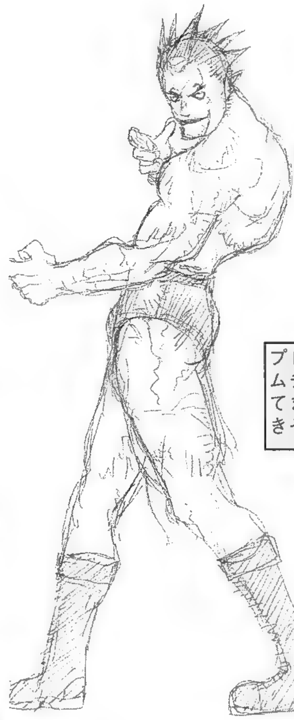
いい意味でおバカなキャラ。やっぱりコイツもレスラーなのかな？



…なんでしょう、この人？ 占い師のようにも見えるけど、お札で攻撃するとか？




リックとはまた違うタイプのボクサー。これはこれで人気出たかもね



プロレスラーなのか？ムチャクチャこわい顔してます。つーか、かみつきそう

『リアルバウトSP』でたまに日本ステージで出てきて、今回は2Pダックとペアを組んだのが三女の彼女。恥ずかしがり屋だけど前回の出演で吹っ切れたらしく2Pヒロインの座にTRY!!

・紫の毛：ステファニー

四女の彼女は引っ込みじあんだけど今回はシンシア・スーザンに連れられて初出演！でもやっぱり緊張してしまったそうだ。

Q：クラウザーがシュトロハイム家当主なのにその姓が付いていないのは略称だからですか？ もしそうならクラウザーの正式な姓名は「ヴォルフガング・クラウザー・フォン・シュトロハイム」なんでしょうか？

A：そうです。

Q：気の早い話ですが、次回作への抱負や展望などありましたらお願いします。

A：『リアルバウトスペシャル』と『RB2』はストーリーにまったく関係のない作品でした。「餓狼ワールドをもっと広げたい！」と思っているスタッフたちと共に、今度は大スペクタクル冒険活劇モノなんていうのも創ってみたいなと話しています。

Q：最後に餓狼ファンの読者のみなさんへの一言をお願いします。

A：ファンの皆さんが喜んでくれるようなキャラクターメイキングとストーリー、飽きのこないゲーム創りを目指したいと思っていますので、これからも『餓狼伝説』シリーズを末永く応援してください。

# NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

## 5月版

4月16日〜5月15日

初登場『RB2』
『月華』を抑え
堂々の1位ゲット！
今後の得票も期待大！！

| 順位 | タイトル | コメント | ポイント・発売日 |
|---|---|---|---|
| 1 | リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS ROM | アルフレッドの出現条件は①ノーミスクリア②潜在能力で5回以上or超必で7回以上KOを決める。 | 7,298P '98.4.29発売 |
| 2 | 〜幕末浪漫〜 月華の剣士 CD | デモビューア内のギャラリーはもう出現させたかな。まだの人はNF6月号「家庭用新作ゲーム情報」を見よう！ | 4,669P '98.3.26発売 |
| 3 | メタルスラッグ2 ROM | 先月号ではついに最終ステージを攻略。まだクリアできないよー、という人はこの記事を参考にしていただきたい。 | 3,103P '98.4.2発売 |

| 順位 | タイトル | 発売日 | ポイント |
|---|---|---|---|
| 4 | 〜幕末浪漫〜 月華の剣士 ROM | '98.1.29 発売 | 2 290P |
| 5 | ブレイジングスター ROM | '98.2.26 発売 | 704P |
| 6 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 CD | '97.10.30 発売 | 557P |
| 7 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ROM | '97.9.25 発売 | 481P |
| 8 | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 CD | '97.6.27 発売 | 219P |
| 9 | ティンクルスタースプライツ CD | '97.2.21 発売 | 128P |
| 10 | 得点王3 CD | '95.6.23 発売 | 41P |

## 協力店の紹介

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田 3-14-10 ソフマップビル
TEL 03-3253-3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店 TEL 06-634-4020
4号店 TEL 06-634-5820
7号店 TEL 06-634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士 3丁目1-5
TEL 0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅 4-10-4 JMビル1F
TEL 03-5680-5290

他、加盟店76店舗
ご協力していただいた販売店は以上の通りです。

## PS版TOP5

| 順位 | タイトル | ポイント | 発売日 |
|---|---|---|---|
| 1 | サムライスピリッツ剣客指南パック | 441 P | '98.3.26 発売 |
| 2 | マジカルドロップIII | 384 P | '97.10.31 発売 |
| 3 | メタルスラッグ | 207 P | '97.8.7 発売 |
| 4 | サムライスピリッツ天草降臨スペシャル | 136 P | '97.12.25 発売 |
| 5 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 80 P | '97.7.4 発売 |

## SS版TOP5

| 順位 | タイトル | ポイント | 発売日 |
|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 536 P | '98.3.26 発売 |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 231 P | '97.12.23 発売 |
| 3 | ティンクルスタースプライツ | 201 P | '97.12.18 発売 |
| 4 | サムライスピリッツ天草降臨 | 122 P | '97.10.2 発売 |
| 5 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 49 P | '96.12.31 発売 |

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

## 今月のソフト人気ベスト10

| 順位(前回) | ゲーム名 | メーカー名 | ジャンル | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1位(1) | ～幕末浪漫～ 月華の剣士 | SNK | 格闘アクション | 764 P |
| 2位(2) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | SNK | 格闘アクション | 689 P |
| 3位(5) | サムライスピリッツ 天草降臨 | SNK | 格闘アクション | 351 P |
| 4位(8) | リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS | SNK | 格闘アクション | 297 P |
| 5位(4) | リアルバウト餓狼伝説 | SNK | 格闘アクション | 247 P |
| 6位(—) | 侍魂 ～サムライスピリッツ～ | SNK | 格闘アクション | 240 P |
| 7位(8) | 真サムライスピリッツ | SNK | 格闘アクション | 223 P |
| 8位(3) | リアルバウト 餓狼伝説スペシャル | SNK | 格闘アクション | 216 P |
| 8位(6) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | SNK | 格闘アクション | 151 P |
| 10位(10) | メタルスラッグ2 | SNK | アクションシューティング | 136 P |

### 総評

先月とかわって人気が各ソフトにばらけた感じとなった今月の読者人気ベスト10。

今月も『月華の剣士』が1位をキープしています。ただし、2位との差は先月よりつまりました。逆転もありうるので、引き続きファンの方の応援を期待しています。

そしてまたもや2位になってしまった『KOF'97』でも、まだまだファンの応援次第で充分逆転は可能です。そろそろ次回作も気になるところですが…。

3位には何と『天サム』が2ランクアップし、ベスト3入り！ シリーズの中でも人気の高い作品だけに、根強く応援をし続けてきたファンも感激ひとしおなのではないでしょうか。

そしてついに『RB2』が4位にまで順位を伸ばしてきました。待ちに待った餓狼シリーズ最新作とあって評判も上々。これからの順位の動きに注目です。

先月ベスト10落ちしてしまい驚かされた『侍魂』が再びランクイン。とりあえずホッとしましたが、まだまだ油断はできません。

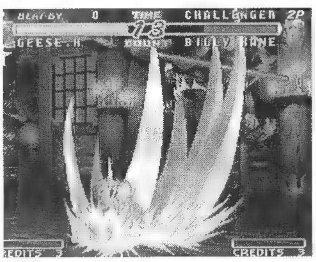
ずっと人気の高かった『RBS』は一気に8位までランクを落としてしまいました。今まで長いこと好成績だっただけに、この動きはちょっと気になるところです。

累計では『侍魂』が順調に票を伸ばして6ランクアップの18位。『RB2』も40位から一気に26位までランクアップしました。どちらも人気シリーズの続編だけに、この先どれだけ票を伸ばしていくのか楽しみです。

今月、格闘アクションゲームは順調に票を伸ばしていますが、それ以外のジャンルが伸び悩んでいます。みなさんのさらなる応援に期待！



再び順位をあげた『天サム』。ホントに根強い人気があります



人気を集めてきた『RB2』。NF読んで対戦に勝利せよ!!

# 月間 NEO・GEOソフト 読者人気ベスト10!

『月華の剣士』引き続き首位キープ！
『KOF'97』もまだ食い下がる!!

NF BEST 10!

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう！

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

## 【読者の一言】

〈～幕末浪漫～月華の剣士〉

「力」の昇華が良い！ 体力がわずかな状況から、相手の動きを読んで弾き→必殺技→超奥義で大逆転!! この快感は他のゲームでは味わえないです。

●PN／門崎涼（広島県）

弾きにホレました！ 使えるようになるとすごい楽しいです。演出も凝っているし。Dボタン守矢の新月の中の兎が好きです。ラスボスもかっこよくて良いです（本音）♡

●PN／鳳凌葵（千葉県）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〉

フォーエバー、京、庵、ちづる姉さん…。また会える日を待ってるからねー!!

●PN／黒森音葉（東京都）

〈リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS〉

各キャラの演出がとても凝っているし、何より対戦が面白い。ローレンスとタン先生を頑張って使い込んでいます。末長く楽しめる作品だと思います。

●PN／当て身ん坊総帥（大阪府）

香緋がカワイイから♡ 香緋バンザーイ♡

●PN／りんごパン奈（岐阜県）

〈侍魂～サムライスピリッツ～〉

台についているカメラとい、超必etc…のデモといいこんなにスゴイゲームはない。切ないナコのエンディングも泣けたよ。

●須黒澄人さん（埼玉県）

犬犬犬犬犬。相手がどう攻めてこようとひたすら犬。ふ、グッド主人（ガル本人）を持つ限り、俺のパピィは無敵だぜエヴリバディ！

●佐伯渡さん（長崎県）

〈メタルスラッグ2〉

やっぱメタスラ2っしょ。1とは違ってアイテムや乗り物も増えたし。個人的にグラフィックも好きです。ミッション2にいる魔人がかっこいいぞぉぉぉ!!

●成田光司さん（青森県）

## お便り募集

このコーナーは皆さんの投票が命♡ アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、好きじゃないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。

ゲームについてのコメントも募集中！ 熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「ソフト人気ベスト10」係

# 月間NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！
勇気ある投票待ってます!!

NF WORST 10!

## 今月のソフト人気ワースト10

| 順位（前回） | ゲーム名 | メーカー名 | ジャンル | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1位（2） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | SNK | 格闘アクション | 164P |
| 2位（3） | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 | SNK | 格闘アクション | 148P |
| 3位（1） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | SNK | 格闘アクション | 135P |
| 4位（7） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | SNK | 格闘アクション | 81P |
| 5位（—） | わくわく7 | サンソフト | 格闘アクション | 79P |
| 6位（4） | 餓狼伝説3 | SNK | 格闘アクション | 77P |
| 7位（5） | ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 | SNK | 格闘アクション | 76P |
| 8位（8） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | SNK | 格闘アクション | 48P |
| 8位（—） | 侍魂 ～サムライスピリッツ～ | SNK | 格闘アクション | 48P |
| 10位（5） | 龍虎の拳2 | SNK | 格闘アクション | 40P |

このコーナーの存在について、さまざまな意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑）のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある一票をお待ちしています♡

### 【読者の一言】

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〉

各チームのステージや音楽、勝利のセリフがないのはさみしい。

●PN／りんごパン奈（岐阜県）

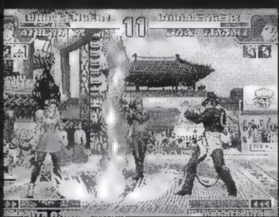
〈侍魂～サムライスピリッツ～〉

やっぱりサムライは2Dだよ。キャラ数減っちゃったし…（泣）。ボスが使えないのがかなり残念です。家庭版がでないというのもな!…。

●PN／左近寺右京（千葉県）

私、ポリゴン見てると気持ち悪くなるんです。…ってゆーか、あんなの右京じゃないやい（涙）。

●PN／桂木みりあ（新潟県）



やっぱり各チームのステージ&BGMは欲しいところ。次はどうなる!?

## 累計ソフト人気ベスト50

| 順位（前回） | タイトル | ポイント |
|---|---|---|
| 1位（1） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 5,768P |
| 2位（2） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | 5,702P |
| 3位（3） | リアルバウト餓狼伝説 | 4,949P |
| 4位（4） | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 4,164P |
| 5位（6） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 4,157P |
| 6位（5） | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 | 3,825P |
| 7位（7） | サムライスピリッツ天草降臨 | 3,692P |
| 8位（8） | 真サムライスピリッツ | 2,895P |
| 9位（10） | ～幕末浪漫～ 月華の剣士 | 2,689P |
| 10位（9） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | 2,180P |
| 11位（12） | 餓狼伝説3 | 1,524P |
| 12位（14） | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | 1,516P |
| 13位（11） | 餓狼伝説スペシャル | 1,512P |
| 14位（13） | 風雲スーパータッグバトル | 1,450P |
| 15位（15） | サムライスピリッツ | 1,227P |
| 16位（16） | ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 | 1,214P |
| 17位（17） | 天外魔境真伝 | 853P |
| 18位（24） | 侍魂～サムライスピリッツ～ | 711P |
| 19位（18） | メタルスラッグ | 661P |
| 20位（19） | パルスター | 658P |
| 21位（20） | 龍虎の拳2 | 620P |
| 22位（21） | わくわく7 | 535P |
| 23位（23） | マジカルドロップⅢ | 517P |
| 24位（22） | NINJA MASTER'S | 480P |
| 25位（25） | ワールドヒーローズパーフェクト | 459P |
| 26位（40） | リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS | 449P |
| 27位（26） | 餓狼伝説2 | 388P |
| 28位（27） | ソニックウィングス3 | 385P |
| 29位（28） | パズルボブル | 361P |
| 30位（29） | マジカルドロップ2 | 348P |
| 31位（30） | ティンクルスタースプライツ | 325P |
| 32位（31） | ビューポイント | 311P |
| 33位（32） | BREAKERS | 302P |
| 34位（34） | アイドル麻雀 ファイナルロマンス2 | 297P |
| 35位（33） | ギャラクシーファイト | 280P |
| 36位（35） | KOF'96 NEO・GEO Collection | 272P |
| 37位（43） | メタルスラッグ2 | 264P |
| 38位（36） | ステークスウィナー | 248P |
| 39位（41） | ブレイジングスター | 238P |
| 40位（37） | 超人学園ゴウカイザー | 183P |
| 41位（38） | ソニックウィングス2 | 172P |
| 42位（39） | 神鳳拳 | 165P |
| 43位（42） | ステークスウィナー2 | 147P |
| 44位（44） | 風雲黙示録 | 115P |
| 45位（45） | マネーアイドルエクスチェンジャー | 106P |
| 46位（46） | ファイターズヒストリー・ダイナマイト | 98P |
| 47位（47） | 龍虎の拳 | 96P |
| 48位（48） | 餓狼伝説 | 87P |
| 49位（49） | ダブルドラゴン | 84P |
| 49位（49） | ワールドヒーローズ2 | 84P |

# ネオジオトピックス

## 新製品

### SNKに携帯型ゲーム機登場!! その名も『ネオジオポケット』!!

今秋10月中旬に、株式会社エス・エヌ・ケイから携帯ゲーム機が発売されることが決定した。その名も『ネオジオポケット』だ。

しかも、この『ネオジオポケット』は、セガのニューハード『Dreamcast』と専用アダプターを介して接続ができるというスグレ物。この機能を活用すれば、『ネオジオポケット』の格闘ゲームで鍛えたキャラクターを『Dreamcast』上で対戦させることができたり、逆に『Dreamcast』のRPGでの重要なアイテムを『ネオジオポケット』のソフトに隠しておくといった、新しい遊び方ができるのだ。

他にも、世界時計やカレンダー、星占い機能も搭載。時計機能が内蔵されているから、時間経過をおりこんだ育成ゲームなども可能になるぞ。

気になる専用ソフトの方は、『ネオジオポケット版ザ・キング・オブ・ファイターズ』の他、育成、スポーツ、RPG、将棋など、来春までに15タイトルの発売が予定されている。

『ネオジオポケット』の販売予定価格は、6千800円。カラー対応機種は、年内発売予定だ。ソフトの方は、2千500円～5千円程度で発売される予定になっているぞ。

この秋は『ネオジオポケット』で、みんなでアツくなろう!!

### ネオジオポケットの概要

**【本体】**

| | |
|---|---|
| 製品名 | ネオジオポケット |
| 基本性能 | ・CPU　16ビット<br>・液晶2.6型、160×152ドット、モノクロ8階調<br>・システムソフトウェア<br>世界時計、カレンダー、星占い機能搭載<br>・メモリーバックアップ機能保有（リチウム電池内蔵）<br>・使用電源　単4型電池2本使用<br>・連続動作時間　約20時間（アルカリ乾電池使用時） |
| 寸法 | 幅122㎜×高さ74㎜×奥行き24㎜ |
| 重量 | 約130g（電池含むと約160g） |
| 色仕様 | 7色 |
| 外部端子 | ・通信　有線通信ケーブル用5ピンコネクター<br>・音声　イヤホーン端子<br>・電源　ACアダプター端子 |

**【ソフトウェア】**

| | |
|---|---|
| 仕様 | カセット方式 |
| 寸法 | 幅54㎜×高さ46.5㎜×奥行き7.5㎜ |
| 重量 | 約20g |

## ゲーム大会

### 『RB2』ゲーム大会全国大会開催!

5月24日、『リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS～Fighting Champion～』が開催された。これはRB2の全国大会で、全国6地区でそれぞれ開催された。

ネオジオワールドでは、関東地区の決勝大会がおこなわれた。関東各地のゲームセンターでの予選優勝者が集まったとあって、決勝に出場する16名を選ぶ予選から、高レベルな闘いが繰り広げられた。

そしてSNK宣伝課の高津氏と中村氏による解説つきでおこなわれた決勝トーナメントは、ギース使いの橋本徹さんが見事優勝を飾った。大会終了後「オレより強い人は沢山いたのに、優勝できたのはまぐれ」とコメント。準優勝は高橋達也さん（山崎）、同点3位は安藤哲史さん（ギース）、小室修さん（香緋）。

また、決勝戦後にSNK宣伝課の梅本氏が優勝者の橋本さんに挑むなどの場面も…。前日、猛練習してきたという梅本氏だったが、橋本さんはあっさりKO。優勝者の貫禄を見せてくれた。



白熱した試合が続き、つねに会場は熱気に包まれていた

## アミューズメント

### ネオジオワールド東京（仮）臨海副都心に登場!

5月27日、東京・お台場で「臨海副都心ST街区」事業計画が発表された。「臨海副都心ST街区」とは、1999年から10年間限定で、東京・青海に新しい街を作るというもので、ショッピングモールを中心としたS街区と、車のテーマ施設、ライブハウス、総合エンタテイメント施設を中心としたT街区の2つの街区によって構成される。

そしてこのT街区には、SNKが開設する屋内型総合エンタテイメント施設『ネオジオワールド東京（仮）』ができる。これは、新規開発を含む10種類のアトラクション、ネオジオハイパーボウリングなどが中心となる屋内型施設だ。

また施設の外には、地上115mという世界最高の高さを誇る大観覧車や、絶叫マシンなども設置されるとのこと。

この施設のオープンは、1999年春予定とのこと。情報が入り次第報告していくので、続報をお楽しみに!

## ドラマ

### ドラマ『ATHENA』感動の最終回を見逃すな!

大好評放映中のTVドラマ『ATHENA』が、6月いっぱいで放送が終了してしまう。残念だけどこればっかりは仕方ない。最終回は、テレビ東京が6月29日、テレビ大阪は6月30日放送予定。見逃さないようにチェックしよう!

また、以前も紹介したが、このドラマは今夏発売予定のPSソフト『ATHENA～Awakening From The Ordinary Life～』の世界観とつながっている。ドラマが終わってもゲームでまたアテナに会うことができるぞ。こちらは続報を待つべし!

さらに、このドラマはインターネットでも見ることができる。放送翌日から次回放送日まで、その回の内容を紹介。その他に、ドラマとゲームに関する情報や、出演者のコメントなども掲載されている。アテナ愛好家も、ドラマの見られない地方の人もこのホームページをチェックだ!

益々広がる『ATHENA』ワールドに期待しよう!

●放映日時：テレビ東京／毎週月曜日25時45分～26時15分、テレビ大阪毎週火曜日26時15分～26時45分

『ATHENA』ホームページアドレス・http://www.vistec.co.jp/athena

## 公演

### 中島らも事務所プロデュースの公演決定!

中島らも事務所プロデュースの公演が決定したぞ。

タイトルは「一郎ちゃんがいく。」。これはかつて'89年と'91年の2回にわたって上演された人気シリーズの第3弾だ。

時は大正――。

文明開化が訪れ富国強兵を目標に掲げた明治と、昭和の軍国主義が飲みつくす前の一時期、自由が求められた時代。町をゆき交う人の中で、ま

だ洋服がめずらしかったこんな時代でも、先見の明のある人は、これからは身分に関係なく学問を学ぶべきだと主張し、海外から流入してくる文化や歴史などを学んでいた。

そんな中に、ずば抜けた天才「一郎ちゃん」がいた。彼は、あらゆる学問や文化に興味を持ち、知識として吸収していく。天才の噂は噂を呼び、一郎ちゃんに対抗しようと、歴史上の人物や有名人が彼のまわりに集まり対決を挑む。

そんな彼の前に、「浅井一郎は敵にあらず」と豪語する一人の天才ライバルが現れた!

――というストーリーだ。

この舞台にネオジオの声優としてもおなじみの栗根まことさん(KOF'97の七枷社、月華の剣士の嘉神慎之介役)、及川直紀さん(サムスピの風間蒼月役)が出演するぞ。

ゲームとはまた一味違う、彼等の演技をぜひ見にいってみよう!

●東京公演
会場:東京グローブ座
料金:前売り・S席/4千円、A席/3千5百円 当日・S席/4千3百円、A席/3千8百円
期間:7月4日~9日
問い合わせ:06-944-2696(中島らも事務所)

●大阪公演
会場:近鉄アート館
料金:前売り・4千円、当日・4千3百円
期間:8月1日~9日
問い合わせ:06-625-2222(近鉄アート館)

# 栗根まことファン必見!! ミュージカル『銀河の約束』

関西テレビが開局40周年を記念してプロデュースするミュージカル『銀河の約束』。

このミュージカルに、七枷社や嘉神慎之介の声優としておなじみの、栗根まことさんも出演するのだ。

ある日、ロック界のトップスター、式場雄一(中村雅俊)の自宅の隣に奇妙な一家が引っ越してきた。その一家は宇宙からやってきた異星人の家族だったのである。

異星人の少女リマ(広末涼子)は地球人と交流することで「恋」や「涙」という不思議な感覚を知っていく…。

という、ユーモラスな異星人一家と地球人との奇想天外なふれあいを通じて、愛と勇気を感動的に描く涙と笑いのヒューマン・ミュージカルなのだ。

出演は前述の他に、森公美子、谷啓、河相我聞他多数。栗根さんは広末涼子さんの父役として出演。その演技を直に観にいって応援しよう!!

チケットは6月27日から発売開始。要チェックだ!

●東京公演
会場1:東京芸術劇場中ホール
料金:9千5百円均一
期間:10月10日~25日
会場2:東京厚生年金会館
料金:S席/9千5百円、A席/7千5百円
期間:11月13日~14日
問い合わせ:03-3201-8116(東京音協)

●大阪公演
会場:フェスティバルホール
料金:S席/9千5百円、A席/7千5百円、B席/6千円
期間:10月28日~11月1日
問い合わせ:06-233-8890(キョードー大阪)

●名古屋公演
会場:愛知厚生年金会館
料金:S席/9千5百円、A席/7千5百円
期間:11月6日~8日
問い合わせ:052-962-0511(キョードー名古屋)

ショウ

# 『東京ゲームショウ'98秋』開催決定!

今年春には過去最高の14万7千913人という来場者数を記録し、大盛況だった『東京ゲームショウ』が、この秋も開催されることが決定したぞ。

平成8年8月の開催から数えて、次回で5回目を迎えるこのイベント。その名も『東京ゲームショウ'98秋』だ!

会場はすでにおなじみとなった『幕張メッセ』(千葉県)で、前回と同様、8つの展示ホールを使用する予定だ。

気になる開催日は、平成10年10月10日~11日の2日間。入場時間は、各日午前10時~午後5時の予定となっている。

開催されるごとに進化し続ける『東京ゲームショウ』。次回もきっと、これまで以上に充実した内容になるに違いないぞ! 一体、どんな新作ゲームがお目見えするか、今からとても楽しみだね!

## 『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』ゲーム大会

●オタッキー本店
日時:6月20日 13:00~
所在地:愛知県名古屋市中区栄3-28-18
TEL:052-243-3039

●オタッキー金山店
日時:6月20日 13:00~
所在地:愛知県名古屋市中区金山4-1-24
TEL:052-331-6700

# 今月のねおちゅぴ

毎回、爆裂関西弁トークでスタッフをも爆笑の渦に巻きこんでいる『るるーず』こと生駒&神谷。

2人の次なる野望は『ねおちゅぴ友の会』の結成! ことの起こりは「ちゅぴらーが近くにいなくて、『ねおちゅぴ』の話ができなくて寂しいので交流の場を作って!」というリスナーからのハガキ。それはナイスアイディアなので、まずは検討してみようというスタッフの意見を無視し、2人は即座に友の会設立を決定してしまったのだ。どんな会になるかはまったくもって不明。決定次第、報告していくので続報を待つべし!



さてここでちゅぴらーにめでたいお知らせ! なんと来月からこの『今月のねおちゅぴ』のコーナーが、拡大してカラーページに進出することが決定したぞ! 内容もぐーんとパワーアップしてお届けするのでお楽しみに♡

ねおちゅぴへのハガキの宛先
〒552-8501
ラジオ大阪
『ねおちゅぴ』NF係

## 今月のハガキ♡

●蔵根光さん(北海道)



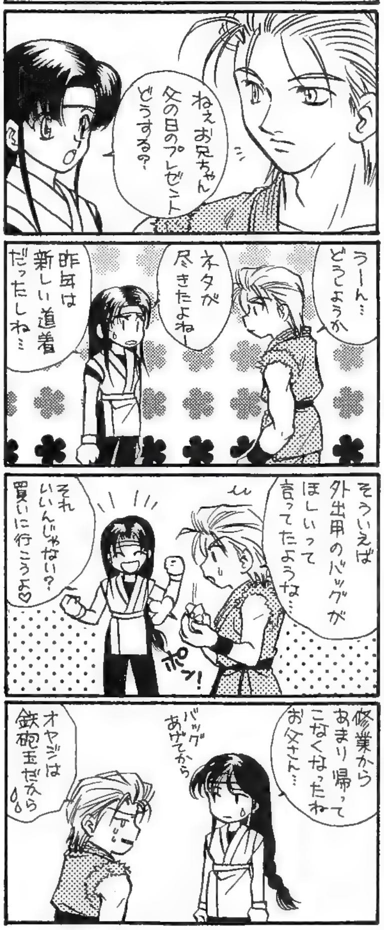
一生懸命私たちを描いてくれてめっちゃ嬉しいです!! う~んあんたは天才!!(生駒)

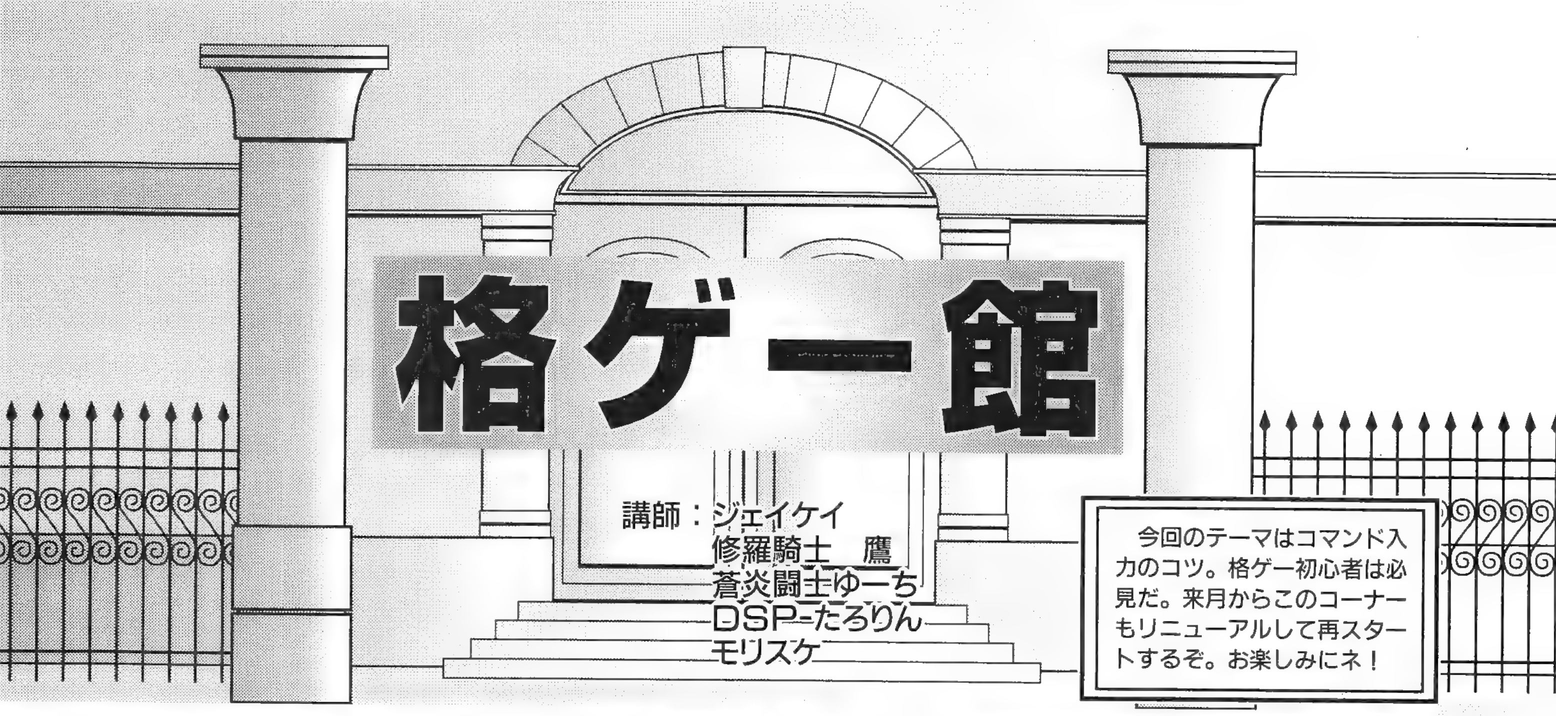
めざせ人間国宝!!(神谷)

〈SNKラジオ放送日時〉『ねおちゅぴ』ラジオ大阪・日曜23:30~24:00/ラジオ日本・土曜24:02~24:30/東海ラジオ・日22:00~23:30『SNK一撃!ネオ・ラ・ジオ』毎日放送ラジオ・土曜24:05~25:00

## リョウの朝ごはん

◆あげなければ良かったかも◆
BY. 日向 星花
私のいる店は地元です。(笑)来てネ♡
イラスト講座はお役に立ったでしょうか~?





# 格ゲー館

講師：ジェイケイ
修羅騎士　鷹
蒼炎闘士ゆーち
DSP-たろりん
モリスケ

今回のテーマはコマンド入力のコツ。格ゲー初心者は必見だ。来月からこのコーナーもリニューアルして再スタートするぞ。お楽しみにネ！

## ゲーム別 コマンド入力のコツ

解析／モリスケ

ゲームによって、コマンド入力にクセがあるってみんな知ってた？　今回は、格ゲー人気シリーズの中でも特徴のあるタイトルをピックアップして、コマンド入力のコツを教えちゃうぞ。

### KOFシリーズ

KOFシリーズでは『'96』と『'97』でコマンド入力にコツがあった。（『'94』にもあるんだけど、それは前回の『目安箱』で説明したので省略！）

『'96』では、←↙↓↘→や→↘↓↙←というコマンドの必殺技が出しにくくなっている。これを出すコツは、コマンドの斜め部分（↘or↙）を長めに入れる他、ボタンを押しっぱなしにしておくこと。これはすべての必殺技にいえるので、『'96』では重要なポイントなのだ。

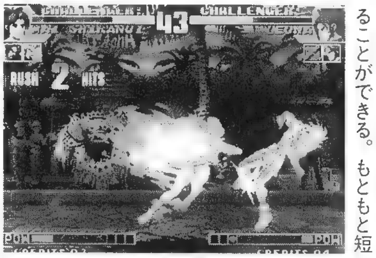
『'97』では出しにくいコマンドというのは見当たらないが、コマンド自体を簡略化することができる。もともと短い↓↘→や→↓↘といったコマンドは簡略のしようがないので無理なのだが、←↙↓↘→というコマンドだったら↙→、←↘→、←↓→と入力しても技が出せるのだ。もちろん→←↙↓↘→や→↘↓↙←といったコマンドにも応用できるぞ。

他にも、↓↙←↙↓↘→コマンドは↓↙→と、ここまで短くできちゃうのだ。ただし、これだけ入力を簡略できてしまうと、出したくない技が暴発してしまうことも多々あるので、コマンド入力は慎重におこなうように。

ちなみに『'96』でのコツであったボタン押しっぱなしは、『'97』でも健在。ボタンから手を離さないのがポイントだ。



ボタン押しっぱなしで安定して技が出ます。飛燕旋風機！



超技なんか↓↙→だけで出ちゃう。簡単に出せるでしょ？

### 餓狼伝説シリーズ

餓狼伝説シリーズの中でも特に『RB』3作は、入力したコマンドが長時間残る、という特徴がある。

例を挙げると、跳びこんできた相手に対して→↓↘コマンドの対空技を出そうとして入力をしたものの、相手のジャンプ攻撃がこちらに届かないようなので出すのをやめたとする。そこで着地した相手に攻撃しようとしたのだが、先ほど入力したコマンドが残っていたために対空技が出てしまった…ってな具合。

RBシリーズで必殺技コマンドの入力をして出すのをやめた場合、ある程度待ってから次の攻撃に移るのが暴発しないポイントだ。

### サムライスピリッツシリーズ

最後は、侍魂シリーズから『天草降臨』。この作品では、必殺技コマンド入力後にボタンを連打することでコマンド入力が持続する、という特徴がある。

イマイチ分かりにくいかもしれないが、要は起き上がりにリバーサルで必殺技を出したい時や、硬直時間が解けた直後に最速で出したい時などは、必殺技コマンド入力後にボタンをひたすら連打すれば必殺技が出せるってコトなのだ。『天草』ではボタン連打がポイントなのよん。連打重視！

昔なつかしのゲームをやろうとして必殺技が出なかった方々、参考になったかな？　RBシリーズのクセはSNK最新作である『RB2』にもいえることなので、注意してねん。



キムさん、対空技を誘うなんて見え見えなコトをしますね…



って見切ったのに天耳拳出ちゃったよ…。ボタンは待ってから押そうね

　※上記の内容はすべて編集部調べです。

# 伝説の10割

KO確定の連続技を紹介するこのコーナー。今回は『RBS』からギース様の登場だ。

●小ジャンプC→しゃがみA×3・立ちB・➡+C・⬅+C↓キャンセルデッドリーレイブ（9ヒット）↓しゃがみA×4・立ちB・➡+C・⬅+C↓キャンセル強邪影拳

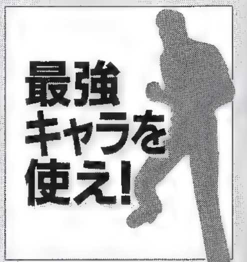
コンビネーション2回をスキの小さいデッドリーレイブ9段止めでつないだもの。前半部分をアレンジすれば実戦でも狙えるのが恐ろしい。

（ジェイケイ）




計24億ヒットでKO！　さすが隠しキャラ、って感じですな

# 最強キャラを使え!



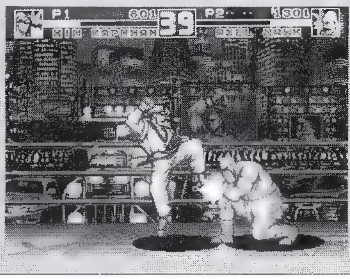
今回はなつかしの『餓狼伝説SPECIAL』から、キム・カッファンのご登場。

まず、無敵技の飛燕斬の強さが目立つ。対空に使えるのはもちろん、ライン移動で逃げたあと、追ってきた相手を返り討ちにする戦法が強烈。

攻める場合は強飛翔脚が有効。普通に出すだけでも強いが、当てずに目の前に着地してしゃがみ弱キックや投げを狙う、という攻めも対処されにくい。ガードされても跳ね返っている間にキックが出せるので反撃されにくい。

超必殺技の鳳凰脚は、ガードされてもキム側が有利。連発して相手の体力をけずり続けることができる。鬼っす。

（DSP－たろりん）




1ラインステージでの鳳凰脚連発は、どうしようもないほど強いぞ

# 修羅騎士 タカの本番勝負

新装開店12回目

お題：『最近のゲーセン事情』

修羅騎士　鷹
&愉快な仲間たち

編：相変わらずゲーセンには通ってるの？
鷹：通ってるっつーか、まぁいってるっすよ。
編：今メインにやっているゲームは？　やっぱり格ゲーが多いのかな？
鷹：メインにやってるゲームはないっす。強いて挙げるなら『RB2』と時期外れの『ス○Ⅲ2nd』ってとこ。やるゲームのことだけど、俺って格ゲーしかできないっすよ。シューティングは2面とかでゲームオーバーになっちゃうし…（涙）。
編：格ゲーだけでも、あれだけできれば充分だと思うけどな～。
話は変わって、『RB2』の対戦ではどのキャラが多く使われてるの？
鷹：ん～、ダックやボブ、香緋、山崎、ギースってとこですかね。面白いし、そこそこ闘えるってのが理由ですかね。
編：人気のないキャラは？
鷹：まぁ、ゲーセンで見ないのはフランコ、タン、チン、ローレンスかな。
編：対戦してて楽しかったことってある？
鷹：つーか、対戦って基本的にやってるだけで楽しいっす。
編：じゃあ反対にムカついたことは？　本誌の方でも連コインやけずりについて論争が起こってるみたいだけど。
鷹：ムカつくことはありますよ（笑）。でも〝ムカつかせる＝強さ〟ってなことに結びつく場合もあるから、ムカついてばかりではなく、対処法なども考えてますよ（永久食らいはじめたら対処のしようはないけど）。まぁ、同じキャラ使って同じような戦法で殺しちまうっていう、大人げないこともたまにはやりますけどね（笑）。
俺は連コインはしないけど、けずりはバンバンするよ（初心者さんには控えてるけど）。
編：そういえば、タカは『RB2』のゲーム大会に出たんだっけ？　あの全国200店舗で予選やったやつ。
鷹：あー、俺は出てないっすよ～。出るとかいっておいて、すまんです（笑）。でも編集部内では店舗優勝して、「ネオジオワールドいってくんぞ！」とかいってハリキってた人が何人かいましたけどね…（出場予定者登場）。
出場予定者：何すかね～。優勝賞品のアレは一体何なんすかね～。つーか君さ、くると思ったのにバックレかよ～！
鷹：すまん…。

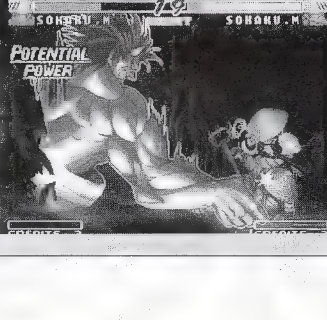
# ゲーム万華鏡

消滅したと思わせておいてちゃっかり復活した『ゲーム万華鏡』。摩訶不思議な現象を紹介するこのコーナー、今回は『RB2』で双角の無惨弾（ガード不能部分）をガードする方法を紹介しよう。

やり方は簡単。双角を使って（同キャラ対戦）立ちガードするだけでいいのだ。なぜかガードできてしまうぞ。

ちなみに、無惨弾のギリギリ終わり際を起き上がりに重ねた時に限って、しっかりガード不能になるぞ。

（ジェイケイ）




同キャラ戦だけに、相手の技はすべて見切っているらしいゾ

# 格ゲー目安箱

## NF攻略陣が質問に答える！

Q．『RB2』の攻略記事で、マリーのしゃがみB・立ちB（私はしゃがみBを使っている）・↘+Cの追い打ちで、M．クラブクラッチが入るとありましたが、どうしても入りません。コツがあれば教えてください。

●PN／もっと強くなりたい（神奈川県）

A．お手紙には「最速で出している」と補足してあったので、もしかして先にためを作り、↘+C↓キャンセル➡+Bと入力しているのでは？　これではM．クラブクラッチを出すのが早すぎなのです。

コツは、コンビネーション部分をすばやく先行入力してしまい、それからM．クラブクラッチのためをはじめること。そして、浮いた相手が落下しはじめたあたりでM．クラブクラッチを出せばOK。

ちなみに、コンビネーションの2段目を立ちにすると、少し前に進むというメリットがあるので覚えておいてネ。

（DSP－たろりん）




これぐらいのタイミングでM．クラブクラッチを出すといいです

# コンシューマーハイスコアコーナー

# CLUB HOUSE/HI-SCORE

# クラブ・ハウスコア

## 新作スコア徐々に登場 新勢力も続々参加!!

### 目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの熱い稼ぎの宴

今月は新人ハイスコアラーさんの投稿が目立ちました。結構ハイレベルなんで、常連さんもうかうかしていられませんよ。みんなで腕を競いあって、どんどんハイスコアを更新してくださいね。

それから、連絡事項がいくつかあります。

まず、カウンターストップしてしまうモードとキャラのハウスコアでの取扱いです。今月も『マジカルドロップⅢ』のおはなしモード（むずかしい）と『月華の剣士』のサバイバルモード（玄武の翁）でカウンターストップが出ています。カウンターストップが出てしまったモードとキャラについては、勝手ながら募集はその時点で終了させていただきます。ごめんなさい。

なお、各モード、各キャラでカウンターストップを初めて出したハイスコアラーの方には特別ボーナスポイントを進呈いたします。

そんなわけで、ネオジオCD版の『月華の剣士』のサバイバルモードに挑戦する人は、玄武の翁以外のキャラでお願いします。

今後は、ハイスコアの募集をしているモード、キャラを募集要項に掲載いたしますので、チェックを忘れないようにしてください。

また、ちょっとリニューアルする来月号から、ハウスコアの集計方法を公開いたします。これを見て、さらにハイスコア更新に励んでください。

みなさんのご意見、ご希望、ご質問もお待ちしております。

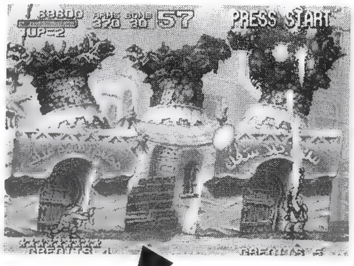
### 今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

**メタルスラッグ2（MARCO）**

・MISSION1
ターバン兵はなるべくナイフで倒す。

キャメルスラッグに乗ったあとに出てくるミサイル車は、すぐに破壊せず、撃ってくるミサイルをバルカンで撃ち続ける。タイムオーバー寸前まで粘る。

・MISSION2
ミイラは全部ナイフで倒す。




この場面で画面右端にいると、百太郎を消すことができる

後半に出てくるランプの魔神は必ず2回取る。

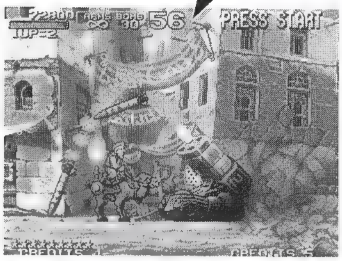
・MISSION3
スラグフライヤーに乗ったら、その直後に出現するミサイル車のミサイルをバルカンで撃ち続ける。

・MISSION4
ボスの前に出てくるミサイル車（2台目）のミサイルをメタルスラッグのバルカンで撃つ。ここもタイムオーバー寸前まで粘る。

・MISSION5
とにかく死なないようにして、隠し捕虜をなるべく助ける。ボスはかなり強いので、手榴弾とキャノンを使う。点が落ちるが仕方がない。

・MISSION6
後半に出てくる宇宙人は無理をしない程度にナイフで倒す。ラスボス戦は、メタスラに乗ったら左側の台に上がっておき、小型UFOが出てきた時にジャンプしてキャノンを撃つ。

●FB!・神奈川県




そうしたら、キャメルスラッグに乗ってこのミサイルを撃とう

**〜幕末浪漫〜月華の剣士（雪）**

剣質は「技」。

まず、ジャンプB→A・A

・B→キャンセル強瞬雪斬でダウンさせる。そのあと、起き上がりに跳びこむ。ガードされたらバックステップするか、再び小ジャンプBを出していく。ジャンプBがヒットしたら、もう1度前述の連続技を決める。これで相手はほぼ間違いなく気絶するので、ジャンプB→A・A・B→キャンセル雪風巻でとどめ（連殺斬の最後のBでちょうど剣質ゲージが満タンまでたまるのがポイント）。

天野、十三、玄武の翁、李、あかりに対しては、弾きを使って稼ぐ。ダッシュで近づいてから弾き、CPUが近づいてきたら弾き、ジャンプから技を出さずに着地して下段弾き、などのパターンを使うと、よく小技を弾ける。1度弾きが成功したら、少し進んで下段弾きを出すのを繰り返すと、おもしろいように弾きが成功し続ける。

●M，Y—剣魂・千葉県



1度弾きが成功したら、以後ずっと弾きが成功し続けるぞ

**真説サムライスピリッツ武士道烈伝（PS）（チャムチャム・邪天降臨之章）**

ザコ敵とは闘わない。

道中で手にいれておきたいアイテムは、龍の逆鱗、聖母の腕輪、アハウの皮衣の3種。

超奥義を多用していれば、「天空城」の牛若姫までは簡単。ただ、天草戦は工夫が必要。最初のターンで「エーラーティオー・カネレ」、次のターンで「龍の逆鱗」を使う。あとは「メタモアニマルアタック」を連発。怒りがさめたらまた「龍の逆鱗」。

●まー・新潟県

## 第6回クラブ・ハウスコア ポイントランキング

| | | |
|---|---|---|
| 1位 | M，Y—剣魂・千葉県 | 403Pts. |
| 2位 | 高桑敏裕・愛知県 | 180Pts. |
| 3位 | うしくん隊長・北海道 | 161Pts. |
| 4位 | 人間の魂・岡山県 | 155Pts. |
| 5位 | 月を見るたび思い出せ・兵庫県 | 80Pts. |
| 6位 | 花蝶風月・大分県 | 73Pts. |
| 7位 | AE86・熊本県 | 66Pts. |
| 8位 | 未確認飛行NIM・大分県 | 64Pts. |
| 9位 | 達也と直也・新潟県 | 62Pts. |
| 10位 | 大日本リーゼン党・兵庫県 | 37Pts. |

# ▶クラブ・ハウスコア

## ティンクルスタースプライツ

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| キャラクターモード／メヴィウス | SQG・埼玉県 | 3,320,620 | 7面 |

## メタルスラッグ2

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| MARCO | FBI・神奈川県 | 5,124,030 | ALL |

## ブレイジングスター

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| ウィンディナ | 梶並知記・東京都 | 52,317,690 | 6面 |

## わくわく7

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| ダンディJ | M,Y—剣魂・千葉県 | 29,625,000 | ALL |
| まるるん | M,Y—剣魂・千葉県 | 29,330,300 | ALL |
| ティセ | M,Y—剣魂・千葉県 | 21,773,200 | ALL |
| スラッシュ | M,Y—剣魂・千葉県 | 21,188,600 | ALL |

## わくわく7(SS)

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| スラッシュ | 高桑敏裕・愛知県 | 19,286,300 | ALL |
| ライ | 高桑敏裕・愛知県 | 16,695,400 | ALL |
| アリーナ | 高桑敏裕・愛知県 | 16,490,500 | ALL |
| ティセ | 高桑敏裕・愛知県 | 15,309,300 | ALL |
| ポリタンクZ | 高桑敏裕・愛知県 | 12,459,200 | ALL |

## サムライスピリッツ　天草降臨

| キャラクター | プレイヤー | タイム | 備考 |
|---|---|---|---|
| 服部半蔵 | FAG・群馬県 | 2'05"49 | ALL |

## 〜幕末浪漫〜月華の剣士

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| 玄武の翁(技) | M,Y—剣魂・千葉県 | 5,551,500 | ALL |
| 斬鉄(技) | M,Y—剣魂・千葉県 | 3,055,300 | ALL |
| 雪(技) | M,Y—剣魂・千葉県 | 2,993,100 | ALL |
| 楓(技) | M,Y—剣魂・千葉県 | 2,837,600 | ALL |
| 嘉神慎之介(技) | M,Y—剣魂・千葉県 | 2,803,800 | ALL |
| 神崎十三(技) | M,Y—剣魂・千葉県 | 2,761,900 | ALL |
| 鷲塚慶一郎(技) | M,Y—剣魂・千葉県 | 2,746,400 | ALL |
| 暁　武蔵(技) | M,Y—剣魂・千葉県 | 2,740,400 | 10人目 |
| 一条あかり(技) | M,Y—剣魂・千葉県 | 2,735,700 | ALL |
| 直江示源(技) | M,Y—剣魂・千葉県 | 2,624,800 | ALL |
| 天野　漂(技) | M,Y—剣魂・千葉県 | 2,571,500 | 10人目 |
| 御名方守矢(技) | M,Y—剣魂・千葉県 | 2,448,200 | ALL |
| 李　烈火(技) | M,Y—剣魂・千葉県 | 2,433,700 | ALL |
| 紫鏡(技) | 人間の魂・岡山県 | 2,069,600 | ALL |
| タイムアタック／楓(力) | M,Y—剣魂・千葉県 | 39人斬り | — |
| サバイバルモード／玄武の翁(技) | 橘ウキョ〜・長野県 | 99人斬り | — |

## THE KING OF FIGHTERS '97

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| エディットチーム | 月を見るたび思い出せ・兵庫県 | 919,500 | ALL |
| 餓狼伝説チーム | 月を見るたび思い出せ・兵庫県 | 910,100 | ALL |
| 主人公チーム | うしくん隊長・北海道 | 831,300 | ALL |
| サイコソルジャーチーム | 月を見るたび思い出せ・兵庫県 | 830,500 | ALL |
| 火気元気チーム | うしくん隊長・北海道 | 810,200 | ALL |
| 三種の神器チーム | うしくん隊長・北海道 | 790,900 | ALL |
| 龍虎の拳チーム | うしくん隊長・北海道 | 782,300 | ALL |
| オロチチーム | 花蝶風月・大分県 | 750,600 | ALL |
| '97スペシャルチーム | うしくん隊長・北海道 | 711,800 | ALL |
| 新女性格闘家チーム | うしくん隊長・北海道 | 709,400 | ALL |
| キムチーム | うしくん隊長・北海道 | 683,800 | ALL |
| ニューフェイスチーム | 月を見るたび思い出せ・兵庫県 | 670,600 | ALL |
| 怒チーム | 月を見るたび思い出せ・兵庫県 | 632,400 | ALL |
| サバイバーモード(スコア)<br>テリー・ボガード | 月を見るたび思い出せ・兵庫県 | 1,285,200 | ALL |
| サバイバーモード(タイム)<br>暴走レオナ | うしくん隊長・北海道 | 4'04"42 | ALL |

## 真説サムライスピリッツ武士道烈伝

| キャラクター | プレイヤー | レベル | 備考 |
|---|---|---|---|
| ガルフォード(邪天降臨之章) | M,Y—剣魂・千葉県 | 37 | ALL |
| 牙神幻十郎(邪天降臨之章) | M,Y—剣魂・千葉県 | 37 | ALL |
| ナコルル(邪天降臨之章) | カムイの戦士・神奈川県 | 37 | ALL |
| 覇王丸(邪天降臨之章) | 橘ウキョ〜・長野県 | 39 | ALL |

## 真説サムライスピリッツ武士道烈伝(SS)

| キャラクター | プレイヤー | レベル | 備考 |
|---|---|---|---|
| 覇王丸(邪天降臨之章) | 達也と直也・新潟県 | 15 | ALL |
| ガルフォード(邪天降臨之章) | 達也と直也・新潟県 | 15 | ALL |
| ナコルル(邪天降臨之章) | 達也と直也・新潟県 | 15 | ALL |
| 覇王丸(妖花慟哭之章) | 紅陣・千葉県 | 38 | ALL |

## 真説サムライスピリッツ武士道烈伝(PS)

| キャラクター | プレイヤー | レベル | 備考 |
|---|---|---|---|
| ナコルル(邪天降臨之章) | リムラーなパリオ・埼玉県 | 14 | ALL |
| 橘右京(邪天降臨之章) | Y・T・長屋♥・広島県 | 19 | ALL |
| ガルフォード(邪天降臨之章) | AE86・熊本県 | 20 | ALL |
| 覇王丸(邪天降臨之章) | AE86・熊本県 | 22 | ALL |
| チャムチャム(邪天降臨之章) | まー・新潟県 | 22 | ALL |
| | AE86・熊本県 | 22 | ALL |

## マジカルドロップIII　とれたて増刊号(SS)

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| ひたすらモード／ハイプリエステス | 未確認飛行NIM・大分県 | 51,525,452 | ALL |
| おはなしモード(いきのこり)<br>スコア／ワールド | 大日本リーゼン党・兵庫県 | 1,060,162 | 19人目 |
| おはなしモード(いきのこり)<br>人数／ムーン | 未確認飛行NIM・大分県 | 83人目 | — |

## マジカルドロップIII　よくばり特大号(PS)

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| おはなしモード(むずかしい)<br>スコア／ワールド | 未確認飛行NIM・大分県 | 9,999,999 | ALL |

## クラブ・ハウスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。2P側からの開始はOKです。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CDZ）、PS、SSのどれでもOKですが、どれを使用したか必ず明記してください。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。スコアネーム（PN）を書かれていない場合は本名で掲載されることになりますので、ご了承ください。

①ゲームタイトル
②ハード
③スコア
④キャラクター名
⑤ランク
⑥面数（何人目までいったか）
⑦あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑧住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とスコアが同一画面上にあるVTR（VHS）を同封してください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容の録画されていないものは集計できません。

●ゲームランク（レベル）は注意書きがない限り不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。

●以下のゲームが対象となりますが、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。また、カウンターストップが出たキャラ、モードについては、それが出た月まで集計を締め切らせていただきますのでご了承ください。本文中のスコアで黒地に白文字で表示されているものが、カウンターストップしたキャラ&モードです。

①RB餓狼伝説2（キャラ別に掲載）
②月華の剣士（キャラ別に掲載。タイムアタック&サバイバルモードは一番成績のいいキャラのみ掲載。CD版のサバイバルモードは玄武の翁以外のキャラを使用すること）
③ブレイジングスター（機体別に掲載）
④メタルスラッグ2（一番成績のいいキャラのみ掲載）
⑤K・O・F'97（キャラ別に掲載。サバイバーモードはスコア、タイム別にそれぞれ一番成績のいいキャラのみ掲載）
⑥ティンクルスタースプライツ（各ハードで分け、モード別に一番成績のいいものを掲載）
⑦マジカルドロップIII（各ハードで分け、モード別に一番成績のいい方のみ掲載。おはなしモードはレベル"いきのこり"のみで募集。スコア、攻略敵人数を別に一番成績のいいもののみ掲載）
⑧真説サムライスピリッツ武士道烈伝（各ハードで分け、さらにその中でキャラ別に、クリア時の主人公のレベルが一番低いものを掲載。録画は最終ボスの直前からでOK。ボス撃退前のレベルが分かるよう、メニュー画面も必ず録画すること）

この他のゲームでも、過去のハウスコアに掲載されたハイスコアを越えているものについては対象になることがあります。

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。

●締切りは6月末日、発表は9月号の誌上にて。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブ・ハウスコア」係




# KOF 炎の不条理劇場



ストーリー＆イラスト
藤井みほな


今？3丁目のT字路
クリスも遅れてるのー？
・・・・・・・・・
バゴーン




藤井みほな先生へのファンレターはこちらまで。

宛先 〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202号室
(株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「藤井みほなファンレター」係



ゲッチュ！（死語）
おまえさんも気を付けな 俺様にホレたらケガするるぜ
貴様等… オレにぶつかっといて 謝罪の言葉無しか…？
オイ!! 聞いているのか!?
あんたバカそうだから 教えてあげる！ 最近のあんた はっきり言って目立ってないわよ！
グサグサグサ
な… なんだって !?
ヌヌヌ…!!
俺様のロン毛姿は 人気なんだ!!!
あらそう？ もうロン毛も 古いと思うけど～？
クスッ
ま！ オロチチームの登場で お株を奪っちゃったのは悪い と思ってるけどォ♡
人の話を
くぁ～～～～～～っ それ以上言ったら マジで怒るぞ!!
紅
聞け!!
いくらでも 言ってあげるわよ
バカバカバカバカ バカバカバカ！
シェ


バチ
ちちがでかいからと
いって調子に乗るなよ
このバカ女!!
バチ
バチ
このオレを
完全無視しやがって!!
んま――――っ
言ったわね
このバカ男!!!
ゴオオオ
もうゆるさ――――ん!!!
ホゲ――――!!!
雷光拳!!!
あんこく
らいこうけん!!!


バリバリ
はっ
雷!?
ああっ
あなたも雷!?
バリバリ
雷————!!!!
共　鳴。


ドサッ
ひしっ
パリ
パリ
パリ
……
…クックックッ
ハッハッハッ
ハァーーッハッハッハ!!!
くわっ
遊びは終わりだ!!!
貴様等!!!
楽には死ねんぞ!!!!



喰らえ!!!
超必殺技…
オオオ
ドッ
シェルミー!!
紅丸!!
いつまで待たせる気だ!!!
ボンッ
きゃっ
ぎゃうっ
あぶねっ
ったく行くぞ!
そんな怒んなくたって…
……
あぶないわねーもうちょっと優しくしてよ
…遊びは…
プスプスプス…
終わりだっちゅうの…
つづく

# 読者投稿による創作ストーリー

養父、概世を殺したのは、同じく概世に育てられた義兄の守矢だと思いこむ楓。養父の敵を取るため、玄武の翁の元で修行を積む彼は、倒すべき相手が信頼していた義兄だという事実に悩んでいた…。これは、そんな弟子を温かく見守る、翁の心情を描いた作品。

## 薫翁独話

★PN／このえ　わか（東京都）

一体、何処で鳴いているのだろう。幾羽かの鳥の声が、森のずっと奥の方から聞こえてくる。

鳥達の声だけでなく、二人を取り巻く空気も、大変心地良いものだった。

彼らの目の前を流れる小川から、湿気を多く含んだ冷たい空気が流れてくる。

微かに水の匂いを含んだそれは、稽古を終えたばかりでまだ火照っている二人の体に染み込んでいき、熱を奪っていった。

気持ちが良くなり、彼らの内の一人、玄武の翁は麦藁帽子の長いツバを摑むと、上を見上げた。反対の手には、竹で出来た釣竿が二本、握られていた。

後ろに生えている木々の枝が頭上にまで伸び、生憎空を仰ぐ事は出来ない。

しかし、葉の隙間から零れ落ちてくる眩しい位の煌めきから、その向こうに広がる空の青さが容易に想像出来た。

恐らく、快晴。

「いい天気じゃのう、楓」

上を見上げたまま、翁は傍らに立つ弟子に声をかける。その目が絹糸を二本、横に弧の字に並べた様に細いのは、決して眩しいからのみではなかった。

「そうですね、老師」

師匠の代わりに背負ってきた魚籠を降ろしながら、ふわりと楓は微笑んだ。

（おや）

弟子の表情の変化に気づき、翁は笑い返す。

「ささ、始めるかの」

片方の釣竿を楓に渡すと、彼はその場に腰を下ろした。

楓も後に続くと、釣り針に魚の餌である乾燥した沙蚕を付け始める。随分と慣れた手つきで、細い餌を針に刺す。

玄武の翁を師事して、もうすぐ三年。その間に何度もこうして翁に連れて来てもらった御陰であった。

「楓」

「何でしょうか、老師？」

「代わりに付けてはくれぬか」

驚いてこちらを向いた弟子へ、翁は、ほい、と自分の釣り針と餌を渡した。

全く事情が摑めなくて、楓は両手と師匠とを交互に見る。

「手が痺れて上手くいかんのじゃ」

「はあ…、はい」

戸惑いながらも、楓は手を動かし始める。そんなに長い間、自分達は稽古をしていただろうか。そう思った。

彼らの稽古は、最近の道場に増えてきた竹刀ではなく、刃を潰した真剣を使う。鉄製なので当然重く、柄を握っている内に、徐々に手に力が入らなくなってくるのだ。

「出来ました」

「強くなったのう」

「⁉」

楓は目を丸くして師匠を見る。差し出しかけた釣り針を持つ手が、中途半端な位置で動かなくなった。

嬉しそうに翁は笑う。

「強くなったから、そう言っただけじゃ」

「えっ？　で、でも、僕の剣が老師に当たった事なんか一度もありませんよ。さっきだって、全部の攻撃を老師に受け止められたし…」

「その一撃、一撃が鋭くなったから、全部受けた儂の手が痺れてしまったんじゃよ」

そこで、翁は嬉しそうに溜め息をついた。

「見上げたもんじゃ。後はちゃんと当てられる様になれば良いじゃろう。何、何度も打ち合いをしていれば自ずと分かってくる事じゃ」

「…ありがとうございます」

頭を下げると、楓は釣り針を翁に渡した。

「何、こっちこそすまんのう」

翁は笑顔でそれを受け取る。

そして、二人は小川に糸を垂らすと、言葉無く、魚が来るのを待った。

（――やれやれ）

弟子に気づかれない様、そっと、翁は溜め息をついた。

礼を言った時の楓の表情を、翁は見逃しはしなかった。

悲しげであった。

口角を上げて、無理矢理喜んでいるつもりの様だが、目は違った。もう少し褒めてしまえば、いよいよ涙が氾濫してしまう程に目が潤んでいた。

暇を与えても剣を振るっている程、強くなりたいと願っているのに、それを彼は拒んでいる。きちんと見ていれば自然と分かる事だ。

その理由位、知らない彼ではなかった。

三年前、楓の養父であり、師匠でもある概世が殺された。

その敵を取ろうと、楓は自分の元で剣術を学んでいる。

――義兄、御名方守矢を倒す為に。

もう一度、翁は溜め息をついた。

（分かっておるわい、誰が本当の敵なのかは）

朱雀の守護神――嘉神慎之介。

奴である事位、同じく四神の一人である自分に分からないはずはなかった。

しかし、その事を楓に教えてやる気は、翁にはなかった。

言えば、この弟子はずっと楽になれるだろう。同じ様に、復讐を目的に修行するとしても、義兄を討つのとは大分心の負担が違うだろう。

しかし、告げてはいけない。

（楓を育て上げねばならんからな。青龍の守護神として）

楓の潜在能力は相当な代物だ。おそらく四神達の長であった概世を越す程だろう。

しかし、安定していない。もう一つの人格として、力が具現化してしまっている。

白虎の守護神、直江示源が封印され、嘉神が異なる方向へ力を向けている今、この幼い守護神が力をつけなければ、現世は滅んでしまう。

故に、育てる必要があった。

楓に辛い思いをさせる事を承知の上で、翁は告げるのをやめたのだ。

後悔はない、とは言い切れないが――。

（此処に来てから、あまり笑わん様になったしな）

昔、私用で翁は概世の元を訪れた事がある。

その時、楓は守矢に剣を習っていた。目を輝かせて、大輪の花が咲いた様な愛らしい笑顔を浮かべて、見るからに幸せそうだった。

（同じ剣の稽古を受けていても、今とは大違いじゃな）

もう一度、翁は溜め息をつく。やはり気づかれない様に。

「――老師？」

「ん、何じゃ？」

（気づかれたか？）

動揺を器用に隠しながら、翁は楓を見る。

「あの…、引いてますよ」

楓が指さしたその先では、翁の釣り糸が目茶苦茶に震え、辺りに波紋を広げていた。

「おお、すまんのう」

慌てて、翁は釣竿を強く握る。と、心の中でゆっくり、糸の動きに合わせて数を三つ数え、大きく竿を振り上げた。

その次の瞬間、二人の目の前に鮎が一匹、鱗を煌めかせ、踊っていた。

「お見事ですね、老師」

人の事とは思えない程嬉しそうに、楓は微笑む。

それを見て、翁は釣れた以上に嬉しくなって笑い返した。

（早く時が来ないかのう。普段から、小奴が笑っていられる様にな）

それ迄、自分は見守っていよう。

そう、心の中で呟くと、翁は魚の口から針を外し、魚籠へほうり込んだ。



イラスト／RURU

**登場キャラ**

玄武の翁：地獄門を守る四神の一人で、玄武の力を司る。楓のお師匠様でもある。

楓："覚醒"すると性格、容姿が一変する不思議な少年。実は青龍の守護神だと判明。

**〈お知らせ〉**

『読者創作ストーリー』は今回で終了させていただきます。ご愛読ありがとうございました。



※ストーリーは実際のゲーム設定をもとに、独自に創作展開しています。

# クロスワードパズル

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | 7 | 8 | | 9 | ■ | 10 |
| ■ | 11 | | | | D | ■ | 12 | | ■ | 13 | 14 | R |
| 15 | | ■ | 16 | | | 17 | H | 18 | | | | |
| | ■ | 19 A | | ■ | 20 | | | 21 | ■ | | ■ | |
| 22 | | | | 23 | ■ | | ■ | 24 | 25 N | | 26 | |
| | ■ | 27 Q | | | 28 F | ■ | 29 L | | | ■ | 30 | |
| 31 | 32 C | | ■ | 33 | | | | | ■ | 34 | | |
| 35 J | | 36 | | | | ■ | 37 | | 38 | | | ■ |
| 39 | | ■ | 40 | | | 41 | | ■ | 42 G | | | |
| | ■ | 43 | | E | ■ | | ■ | 44 | | ■ | | ■ |
| 45 | 46 | ■ | I | ■ | 47 | | 48 | | | 49 | ■ | 50 B |
| 51 | | 52 | | 53 | K | ■ | 54 | M | ■ | 55 | 56 | |
| 57 | | O | ■ | 58 | | | | | | | P | |

まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。

そしてA～R文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。

正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。

応募待ってまーす!!

## 今月のヒント

つ、ついにカタカナが…！

## タテのカギ

2 監視をする事。〇〇〇に立つ
3 案。企画。〇〇集め。漫画家は〇〇につまると大変
4 TVのアテナ役の女優
5 仲間。連中
6 過去を思い出す事
7 香緋の潜在能力
8 足が10本ある軟体動物
9 お茶をいれるための、つるのついた陶器を使った料理。松茸のコレがおいしいらしい…
10 リック役の声優
14 犬歯。〇〇をむく
15 初代『サムスピ』と『真サム』が一つになったPS版サムスピの名称
17 筋道を押し進めて立てられた考え
19 蒸し風呂
21 最近リニューアルしたSNKのラジオ番組
23 物事の大切な要点。ふわふわしていて〇〇〇〇〇〇のない性格
25 ゆか、またはねどこの事。〇〇の間
26 2人で眠れるベッド
28 当たりをひくのに必要な運
29 手を挙げて乗る車。
32 もつれた麻のようにみだれて筋道のない事。快刀〇〇を断つ
36 オロチ八傑集の中でも特に力の強い4人
38 色々な活動の足場
41 周りと同じものに変わる事
44 媒体。表現手段。マルチ〇〇〇
46 計算して出た値
47 関係する事
48 『月華の剣士』の遊び人。〇〇漂
49 あきらめて決意する事
50 根も葉もない事。事実〇〇〇
52 ↑↓朝
53 木が3つ。木を隠すなら〇〇の中
56 タダという意味

## ヨコのカギ

1 PS版『RBS』のサブタイトル
11 決着をつけるために闘う事。決闘
12 その時々によって変わる値段。お寿司屋でよく見かける…
13 むかし～し昔のアテナのコスチューム
15 京のセリフ「〇〇をつけようぜ、八神」
16 ストラディヴァリウスという銘柄のある弦楽器
18 番号。順位。一等賞は〇〇〇ワン！
19 2人で向かい合っている事。一対一
20 鉄の事をちょっと難しい言葉で
22 血を吸う事。〇〇〇〇鬼
24 お正月にもらえるもの
27 国の行政事務を行う最高機関
29 お茶漬け、おにぎりに最適。唇に似てる？
30 鎧、兜など戦の道具
31 同じ目的を持った人々の団体。〇〇〇活動。〇〇〇・ハウスコア
33 2千5百キログラム未満で生まれた赤ちゃん
34 多数の。多重の。〇〇〇商法。〇〇〇タレント
35 大学にいくか、就職するかなど先生と相談する事
37 ナコルルのセリフ「大自然のお〇〇〇です」
39 火を通してなかったり、加工していない状態
40 キムの格闘スタイル
42 腰の痛み
43 電車はこの上を走る
44 ↑↓左手（ゆんで）
45 球技で、味方にボールを渡す事
47 ↑↓亭主関白
51 いつも出入りする、正門でない門
54 今回のキャラクターテキストの恋人♡
55 サムスピのレフリー。プレイヤーキャラとしても使える
57 木などが腐って形がくずれ役に立たなくなる
58 トピックスの4コマ

## 5月号の答え

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| コ(A) | ン | ベ | キ | ノ(E) | モ | ウ | キ(M) | ン | ■ | ミ | ト | ウ |
| ン | ■ | テ | キ | ■ | ー | ■ | ナ | ■ | ジ | ヤ | ア | ク |
| ル | テ(L) | ン(B) | ■ | ウ | シ | ロ | ガ | ミ | ■ | ス(N) | ミ | レ |
| ■ | ツ | ■ | ウ | キ | ヨ | ウ | ■ | コ | ウ | ド | ■ | レ(R) |
| ム | サ | シ | ■ | ヨ | ン | ■ | ハ(P) | シ | リ | コ | ミ | ■ |
| テ | イ(D) | シ | ユ | ■ | キ | タ(J) | イ | ■ | カ | ロ | リ | ー |
| キ | ガ | ン | ■ | シ | ヤ(G) | ン | フ | エ | イ | ■ | メ | ■ |
| ■ | ン | ■ | チ | ン | プ | ■ | ア | ラ(H) | ■ | セ | ー(K) | ブ |
| ク | ■ | オ | カ | ド | チ | ガ | イ | ■ | エ | イ | ト | ■ |
| モ | サ | ■ | イ | ■ | ヤ | キ(F) | ■ | エ | ス | カ(C) | ル | ゴ |
| バ | イ | ス | ■ | バ | ー | ■ | シ | ン | コ | ク | ■ | ビ |
| シ | ダ(Q) | ■ | リ | ク(I) | ■ | ロ | ツ | カ | ー | ■ | ノ | ■ |
| リ | ー | フ | ア | ■ | バ | ス | ケ | ツ | ト(O) | ボ | ー | ル |

**椎拳崇**

5月号のクロスワードパズルのA～Rを順に並べると、

**コンカイノキャラクターテキストハダレ**

と、なります。

### 5月号 クロスワードパズル 当選者

（敬称略）

鈴木遥平・静岡県／三浦あい・千葉県／野坂依以・神奈川県／米吉孝幸・愛知県／中村真生・熊本県／藤田悟志・埼玉県／五十井宏紹・富山県／梶田瑞季・東京都／池亀杏之佑・長野県／久恒名津子・福岡県

## 応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2—13—12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「7月号クロスワード」係

締切りは7月9日（必着）。発表は9月号誌上。正解者の中から10名にネオジオグッズをプレゼント。

クロスワードパズルのコーナーは今月で終了です。長い間ご応募ありがとうございました。

# Welcome To PaoPao Cafe!

パオパオカフェへようこそ!

# 読者通信欄

## ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！ 楽しいお手紙まってます!! よろしくねっ、ママパパ♡

### ゲーセンで思わぬ出会い 相手は綺麗なお姉さん

ある日私はゲーセンに行きKOF'97をプレイしようとしましたが、その日は対戦相手が一人も見つからず、なんとなく寂しい気持ちでプレイを始めました。

しばらくの間'94女性格闘家チームでプレイしていると、いつの間にか、後ろで綺麗なお姉さんが画面をじっと見ているではありませんか。どうやら私の連続技を見て勉強しているらしく、私がプレイを終えると、早速コインを入れて同じチームを選択し、同じような連続技を練習し始めました。

しかし見ただけではうまくいかないようで、なんと私に教えてくれと言ってきたのです。

その後、私達はいいお友達になり、ちょくちょくゲーセンで会っては一緒に遊ぶようになりました。

サンキューKOF！ …しかし愛には発展しませんでしたが…。

●PN／デーブ山崎（東京都）

編：うらやまし…いやいや、いい話ですね。こうやって見ず知らずの人たちとすぐに仲良くなれてしまうのが、対戦ゲームのいいところ。これからも色んな人たちとゲームを楽しんで、友達たくさん作っていきたいね。綺麗なお姉さんならなお嬉し♡

### 難操作も問題ナシ!? 無敵のガチャプレ

よく友達が俺に言う。

「お前、ガチャプレだなぁ」

ガチャプレ、かぁ…。

ガチャプレのどこが悪い!!

確かに筐体は揺れるし、CPU戦には弱い。しかしキャラセレのとき、慣れてきた庵を選ぼうとして「うおー、社になったー！」とか、マリーを選ぼうとして「あー、ビリーだー！」となってしまった場合、ガチャプレは実に頼りになる戦法なのだ。

しかもKOF'97は、とっても素敵な簡易コマンド!! ガチャプレの性能を120％引き出してくれる。

さらに、エキストラなら200％!! ゲージ点滅したら超必出まくり!!

暴走庵がさらに暴走！ なんて素晴らしいんだ、ガチャプレ！

…けど月華には通用しない



●PN／河見恵（東京都）
髪切った羅刹ナコ人気高いよな。風間は難しいとな? サムライ2で修行を積むしか!!



●PN／月華の会・うしを（静岡県）
子供の頃から妖怪とお友達♥ 後ろでびびってる十三がイカス！




●PN／ユチやん（京都府）
超技コマンドの変更が多かったRB2。入力苦手な人にはうれしいけど、慣れた人はつらいかもね。



●PN／赤沢玲奈（群馬県）
化粧直し中のシェルミー！ でもシェルミーって目が隠れてるけど、アイメイクどうしてるんだろう?

## PaoPao賞




★PN／星瀬弘（埼玉県）
強い用心棒も妹の前では普通のお兄ちゃんなのだ！
なんかビリーって妹にむちゃくちゃ弱いイメージが…。

よう…。
●PN／ガチャプレイヤーウメカジ（愛知県）

編：だって格ゲーってコマンド多いんだもん。しかもKOFなんて3人分の技覚えにゃーなんないしさ。だから最初はついガチャガチャと…。もちろんAボタンには連射機能追加大希望♡ けど、ちょっと上手い相手だと5秒で撃沈させられちゃうあたり、世の中甘くはないと痛感。

## ねおちゅぴにすべてを捧ぐ 大学落ちても悔いナシ！

俺は受験生。そして現役バリバリのリムルル使いだ。受験生がリムルルを使うのは不吉と思う人もいるだろう。でも、俺の愛にそんなものは通用しない。

そして今日も受験勉強をするふりをして「ねおちゅぴ」を聴く。が、しかし、俺の住んでいるところは福岡県、大阪のラジオ番組を聴こうとしても雑音が激しいのだ。

全く聴こえないわけではないけれど、話がオチるところで雑音がひどくなったりすると本当にくやしい。話がオチないタケシとミカのところでもひどくなったりするのだから、聴いていてもどかしいことこの上ない。

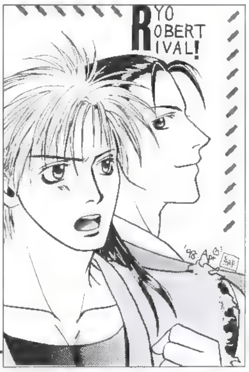
それでも生駒さん、神谷さんの声が聴けるなら、俺は大学に落っこちてでも聴いてみせるぜ!!

大阪近辺在住で「ねおちゅぴ」を聴いていないという人、それはひどくもったいないぞ！ 必ず聴くべし!!
★PN／りきゅう（福岡県）

編：一つの物事にかける若者の暴走、いやいや情熱、素晴らしすぎ…。ぜひ、すべてのしがらみを捨てて突っ走って欲しいものです。…そーいや編集部にもかつて、FF5で全キャラ全ジョブ制覇を目指してお籠りしてしまったがために、試験ブッちぎって必修単位落っことした奴がいたっけ。もちろん大後悔しまくっていたとさ。



●PN／木村衣里（北海道）
確か北海道ってアイヌの村みたいなのもあるよね。その辺がモデルになっている土地なのかも？




●PN／八坂緋織（大阪府）
確かにリョウってどんどん若返ってる。可愛いからいいけど（笑）。ところで新生活は慣れましたか？




●PN／三河屋三郎太（滋賀県）
メタスラに限らずアクションとかシューティングって設定が細かいんだよな。なんでだろうね、うむ。

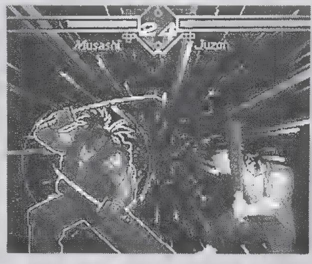



●PN／月也綾子（神奈川県）
弱体化っていっても、前作が強すぎたから丁度いいのではないでしょうか。あとは愛で勝負しか!!

# ストーリーアルバム

## 黄泉の世界へといざなうブラック・ドラ武蔵

3月号9ページ下の写真。
♪こんなこっといいな、できたっらいーな（以下略）♪
十三「ねぇドラえもん、次はドコにいくのォ〜？」
武蔵「…常世（あの世）…」
十三「!?!!」




★PN／深緋なた丸（宮城県）

編：確かにあの乱舞奥義発動の演出って、タイムマシンで時間移動する時のやつに似てますな。そのアイディアもさるものながら、子供らしさを意識した十三の浮かれポンチなセリフが心に残ります。

## 悪夢の1秒前パートII 危機を告げるPちゃんの叫び

5月号25ページ右下の写真。
ギース「フハハハ…今日のラジオ体操もキマったのう！」
ひゅるるるる…
Pちゃん「ピー！ ピピッ、ピーッ!!（なに悠長にポーズ決めとるんじゃタコ！ 上から人が落ちてきよるで!!）」
●PN／飯盒DET（宮崎県）




編：久し振りの落ちネタですな。容姿のかわいさからはとても想像できないPちゃんのガラの悪いセリフが、意表をついていてなかなかグッドですぞ。

それにしても、なんでギース様は道のド真ん中でラジオ体操なんかしてたんだろう…。




●PN／なぐも尚彦（奈良県）
KOFってギース様とビリーは一緒に出場してないもんね。'98で主従チーム出ないかにゃ…。




●PN／鷹見粱来（埼玉県）
うちの近所に龍虎全作入ってるとこがあるらしい…。好きなキャラのイラスト描くのが一番にゃ！

オープンテラス

そういえば真吾って、エンディングで京からもらった大切なグローブをソッコーで青く改造しちゃってません？●PN＝葉桜桂（埼玉県）／恋人の手料理にソースをかけすぎたり、ヤンキー先輩からもらった変形学生服を元に戻したりすると、泣かれるか嫌われるか殴られるかします。さて、真吾の運命やいかに？（編）

**オープンテラス**

うちの妹（中2）は、アドヴァンストモードの2P暴走庵を見るなり、「何？ このナスみたいなの」と言った。それから我が家では彼を「暴走ナス」と呼んでいる。★PN＝風見月（愛知県）／た、確かに…。紫と緑のナチュラルなコントラストと、見ようによっては「へた」ともとれるあの髪形。秋になったら嫁さん売っぱらってでも食わせてもらいますわ。ね、いおりん♡（編）

# 月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人の紹介。[illegible]人との関係について一緒に語り合おうではないか！

## 手加減は対戦相手の好意時には甘えてみませんか？

5月号の真部夏恵さんの意見について。私は、対戦で手加減するのは良いと思います。

私が行くゲーセンは顔見知りばかり。去年KOF'97が出てからしばらくの間、私はなかなか強くなれませんでした。すると顔見知り数人が、私がCPUに負ける寸前に乱入してくるようになったのです。しかも皆とても強いのに、私のレベルに合わせて3人目まで出してくれて。

他のゲーセンで真部さんと同じ体験をしたこともありますし、対戦で負けた後、勝った相手が1コインくれるためにゲーセン内を探してくれたこともありました。

もちろん、真剣勝負でこてんぱんにやられるのも、それはそれで気持ちいいと思います。でも手加減されるのも、その人の思いやりによる行動だろうからうれしいです。

ナメられているという考え方もできてしまうけど、好意だと思って甘えるのもたまにはいいんじゃないですか？

★PN／ヤマダカナコ（神奈川県）

編：あからさまな手加減はやめて欲しいという真部さんに対するご意見です。確かに相手に失礼だけど、初心者には多少の手加減も思いやりかも。乱入されたために初プレイが5秒で終わってしまっては、もう二度とやりたくないと思うかも知れないしねぇ。

## 極悪マナーで台溶解もっと大事に使ってくれ

この前行ったゲーセンで、すっげームカツクことがあったんです。

KOFをやろうと思ったとき……なんか、台溶けてるんですけど。そう、誰かがタバコを押しつけていて、所々溶けているんです。

そーゆーことすんな、アホ！ と思いつつ、ゲームができないこともないので100円を出して入れようとしたとき……投入口にはガムがくっついていて、お金が入れられなくなっていました。

誰か知らんが本当にやめてくれっ！

●PN／葉月由（大分県）

編：まったくだ！ あと、イスにガムを貼りつける奴、ボタンの縁をギザ10でけずる奴、

## 噂の居座りプレイヤーついにゲームショウ進出

レバーの球をお持ち帰りする奴！ 球なしレバーで逆ヨガでもしようもんなら、たちまち手のひら切れまくりだぞ。てゆーか、血ィ出してまでプレイしようとは思わんが。

ゲームショウへ行ったときの事です。『KOF京』をプレイしようと並んだのですが、一番前を陣取ってる2人が、ずーっとプレイしていてどいてくれないんです。後ろに沢山の人が並んでいるのに、非常識だと思いませんか？

私は早々にプレイをあきらめて列を離れましたが、私の前に並んでいた人達が、一体どういう気持ちで待たされていたのかと思うと腹が立ちます。それに、ちゃんと代わるように書いてあった…いいえ、書いてなくても代わるのがマナーなんじゃないですか？

前にもこのコーナーで、クレーンゲームを代わってくれない人について書いている方がいましたが、「自分が順番待ちをしている立場だったら…」と考えた事はないんでしょうかね？ 同じファンとして、もう少しマナーを守ってほしいと思います。

PS並んでいる人の中に八神さんみたいな人がいることだってあるんですよ？

●PN／レボレボしんご（東京都）

編：同様のお手紙が何通か届いております。まったくの正論ですが、その当たり前のマナーさえも守ってくれない人がいるのも事実。悪意はないのだろうけど、もう少し気配りしてくださいね。



●PN／閑馬（千葉県）
模様が目玉になっててなんか楽しいのう。でもなんか三つ目の彼女を思い出してしまう。俺だけか!?



●PN／台所の怪人（青森県）
今時の普通の子っぽい秦兄弟。何気にスケボーに描いてある山崎と蛇くんが可愛いぞ！




●PN／北酒場ハイセイコ（広島県）
迫力ある紫鏡だにゃ。月華やれ!!ってアピールしてるとか（笑）。




●PN／越尾まきや（滋賀県）
子供の京ちゃん可愛い♡ 柴舟ってこんな家族サービスしてたのかな？ 友達できてよかったです♡




●PN／相羽ユキコ（埼玉県）
渋い右京さんじゃ！ サラサラと流れる髪もいいケド、髪束ねた64バージョンもかっこいいよね♡




●PN／海原れんげ（秋田県）
なかなか古株の読者様なのに初投稿とな？ これからはバリバリ投稿してねん♡

## 謎の教団"オロチ教"富山まで規模拡大か？

4月号の村上優さんが見たオロチ教のお子さん、私も見ました。小学校4〜5年生くらいの男の子が4人、ニューフェイスチームでプレイ中のKOF'97の台の周りで、こんなことを言っていたのです。

シェルミーが勝てば「シェルミー様無敵！」負ければ「俺のシェルミー様に何をする！」ゲームオーバーになると「マチュア様、バイス様がいれば…」と。プレイしていた人は、コンティニューもせずにその場から逃げ去ってしまいました。彼らは一体何者なのでしょうか。

●PN／聖華（富山県）

編：4月号では大阪でしたが、ついにかの教団も全国制覇に乗り出したようです。日本中の小学生が出家して、こぞって対戦という修行に明け暮れる…のも怪しすぎだなぁ。



●PN／蒼至（福岡県）
色っぽいレオナゲット!! しかし蒼至さんの本名って俺ファンにすごくうらやましがられそうだね。




●PN／カイナマグロ（神奈川県）
初描きの楓ですか。これはまたレアなものをありがとね♡ なんか目許が悩ましげ♡



●PN／ヒリュウアスカ（三重県）
葉月の忍者衣装かな？ 兄貴達とオソロなんだけど、女の子が着るとかなりセクシーかも♡




●PN／松原孝志（兵庫県）
おたけびかっこいいよね♡ でもそのあと風吹くけど、室内でも風が…!? って禁句かな（笑）。




●PN／鳩谷りんく（鳥取県）
日常の一コマってカンジかな？ DJステーションだけじゃなくゲームにも再登場したらいいのにね。




●PN／榊原ケイ（神奈川県）
イラストはえらく縮小しちゃうのでトーンは飛びやすいのじゃ。細かいのは避けるのがベストかも？

# キャラ♥レター

### わきに太ももに鼻血ぶー♡ 閑丸のすべては私のモノ！

愛しの閑丸へ♡

私が初めてあなたに出会ったのは2年前♡　もうドキドキでした♡　あなたがかまえているとき、服のすきまから見える「わき」が…っ♡　鼻血ぶーでした♡　そしてジャンプをしたときの、あなたの太モモ…♡　ああイイッス♡

あなたのすべてを私のモノにしたい！　もう鬼のこともかいけつしたし。うひひ♡

私といっしょに暮らそう♡　そして…♡　言いた…書きたいことは分かってるよね？　そして私はあなたの太モモでひざまくらするの♡（死）

●PN／緋雨栗丸（静岡県）

編：閑丸のわきのチラリズムに鼻血を流した緋雨栗丸よ。ジャンプ時の太ももから漂うフェロモンに惑わされ悶絶した少女よ。ハヤリのショタかと思ったら、君、閑丸よりも年下なんスね…。〝そして…♡〟の続きは一体なんスか？　一緒に住んで何するんスかーっ!?　わたPィ、子供だから分かんないでちゅよー♡（死）

### 人を愛することで強くなれた私 いつかあなたに会いたい…

楓へ

こんにちは。あなたに初めて会ったのは、私が13歳の時。泣き虫で弱虫な私に翼をくれたのは…不安を勇気に変えてくれたのはあなたでした。私はそんなあなたにあこがれて…あなたを大切にしたい、愛したいと思いました。

〝1度で2度オトク〟とか〝外見がいい…〟。そんな…ただの物みたいに私はあなたを見れない!!　私はあなたが好きで好きで誰よりも好きで…命より大切で…。会いたい…。今どこにいるのですか？　私は…今はただ会いたいと願っています。いつまでも待っています。あなたに会える日を…。

★PN／紅葉楓（群馬県）

編：このコーナーでは庵と人気を二分する楓。さすがに情熱的な投稿が多いなあ。しかし、楓は本当にどこにいるんだろ？　私もできることなら会いたいっス。会って、覚醒後と覚醒前ではどうして髪の長さが変わるのかを問いただしたい…。覚醒か？　覚醒のせいなのかッ!?

## オープンテラス

この間「KOF'97」でジョー・ヒガシが挑発しているところに、アテナのフェニックスボムでとどめを刺してやりました。イエーイ、完璧!!　●PN＝大馬鹿野郎（新潟県）／あの挑発を見て誰もが想像したであろう場面なれど、そんなアテナ様を汚す行為など、私にはとてもできませんわっ！　…とゆーわけで、今後は周りにアテナファンがいないことを要確認！（編）

## オープンテラス

『RB2』でギース様が疾風拳を忘れてしまった。これでもう、ビルから落ちても助からんね…。●PN＝コクッパ（埼玉県）／ついに明かされたギースが生きている理由!? そしてSNKがギースから疾風拳をとりあげたのは、今度落ちたら素直に死になさいね、という親心からなのかしら？（編）

# 替え歌、行っきま〜す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌、行っきま〜す！』。みんなのナイスなネタを大発表するゼ！ イエ〜イレッツシング！

### 八神庵 驚異の胸囲
### 豊満な胸はオロチの印!?

『ドクタースランプ』OP『顔でかーい』の替え歌。放送コードギリギリです（泣）。

どうしてどうして
俺はそんなに
ちちがでーかいの？
オトコのくせして
不知火舞より
ちちがでーかいの？
八稚女　決めてても
（ちちでかい、ちちでかい）
暴走　すごくても
（ちちでかい、ちちでかい、ちちでかい）
「京ォォーーー!!」
マチュアもバイスも
ちちでかーい
ブラジャーあわない
とどかなーい
アテナも意外とちちでかーい
パフパフさせたら
まじうまーい
オロチ一族　ちちでかーい
ボタンが胸元はまらなーい
京に蹴られてさらにでかーい
俺は　マチュアは　バイスは
社は　シェルミーは
オロチは　ちち・で・か・い

●PN／夢銀河の未緒（熊本県）

編：はッ！ あまりの衝撃的な内容に、しばし夢の世界に旅立ってしまったぞ!? ローレンスがフゥ〜ンスイ〜ト♡とバラを投げましたぞ!?

それは置いといて、俺のちち♡がデカイとな!? でも彼の場合は男なのだから、ちち♡がデカイというよりは胸筋がたくましいのでは？ あ、でもよく巨乳とか爆乳とかいわれてるよなー。巨乳はともかく爆乳って一体…。

### メタスラ初の替え歌！
### 稼げNF名シューター

NFゲーマーのDSP-たろりんさんをテーマに、『走れマキバオー』の替え歌を作ってみました。

これからはじまるメタスラ2
今日はターマで出動だ
ピストル、ナイフに
マシンガン
捕虜も助けて荒稼ぎ
稼げ　稼げ　DSP
メタスラキャメスラ乗り回し
稼げ　稼げ　DSP
最初の目標は50万
ゲームは中盤差しかかり
とうとうきましたデブエリア
ぶくぶく太って荒稼ぎ
お供にメタスラ　亀仙人
…え？
稼げ　稼げ　稼げたろりん
がんばれNF名シューター
稼げ　稼げ　稼げたろりん
今度の目標200万

★PN／剣客T・Y（青森県）

編：DSP-たろりんにこの替え歌についてのコメントを求めたところ、ちょうどメタスラの攻略中だった彼は「なんすかねー、俺のこういうさまを想像して、この人はこれを作ったんですかねー」と少々テレぎみに語ってくれた。お疲れ様ッス！

### 青龍殺ったの実は僕…
### 嘉神慎之介の告白

元歌は『ああエキセントリック少年ボウイ』で、嘉神慎之介のボヤキ歌です。ETネタやめるなんていわんで！

最近だんだん分かってきた
僕の対空　昔の昇龍弾
それに炎　つけただけ
パクるつもりはなかったよ
楓君はすぐ覚醒　空牙を連発
御名方守矢は月影した後
なんだか知らんが転がる
雪ちゃんは　パクッてる
どうしてオロチの技パクる〜
WOO〜
実はー青龍殺ったの僕だー
その上示源も封印した
でもいえない
キム先生にはいえやしない
時空を越えて鳳凰脚

# 愛すべきゲームたち

### ケンカが強い上にかわいい！ わくわく7

格ゲーにはよくそのゲームの雰囲気に合わない、俗にいう〝浮いたキャラ〟という存在が見られることがあります。

例えば、超硬派なゲームなのにキャピキャピしたキャラがいると、それだけで非難を浴びてしまうこともあります。

しかし、そういったキャラの中に何か光ったものを持つキャラも結構いました。

それならば、もともと明るい雰囲気の格ゲーであればこの問題は解決されますが、残念ながらそんなゲームはほとんどありませんでした。

そんな中、キャラと雰囲気の明るさを売りにした格ゲーが登場しました。それが『わくわく7』だったのです。

このゲームはゲーセンに登場するやいなや、まるるん、ティセなどのかわいいキャラの魅力で人気を博しました。

しかし、このゲームはいわゆる悪い意味での〝キャラゲー〟ではなく「目押しコンボ」「パワー発動によるガードキャンセル」「超必殺技」など格ゲーらしい部分もふんだんに盛り込まれていました。

そんな中でも、特筆すべきなのは「ハラハラアタック」の存在です。これは簡単に説明すると「出が遅すぎるが威力がズバ抜けて高いガード不能技」です。対戦ではまず決まりませんが、CPU戦ではこれをいかに当てるかで点数が全然違ってくるのでこのゲームの稼ぎに大貢献しました。

かわいい上に面白い、ある意味ネオジオ格ゲーの中で最もネオジオらしいゲームだと思います。みなさんも「ケンカが強い上にかわいい（笑）」キャラが登場するこのゲームにハマってみてはいかがでしょうか？

☆PN／YS NAVY（埼玉県）

編：確かに格ゲーって浮いたキャラが多い。ゲームの雰囲気を壊すこともあるしなぁ。まあ、浮いたキャラかどうかの判断は、ゲームをプレイする人それぞれの受けとめ方によって違ってくるんだけど。

その点『わくわく7』なら全員浮いているから問題なし（笑。この場合浮いてるとはいえない）。システム的にも本当によくできてるこのゲーム。未プレイ人は即やるべし。




●PN／藤真天（兵庫県）
人気のパンはすぐ売り切れるから昼休みの売店は戦争だ！ オイラもよく闘ってたぜ！ 懐かしい！




●PN／小松辰吉（東京都）
紫鏡も折角一生懸命闘ったのにね。所詮は色モノキャラの宿命なのかのう。せめて復活ぐらいは…。

翁はアホほどカメ投げる
潜在奥義はバカデカイカメ
めっちゃ腹立つ×2
お前はマ○オか　○イージか
「ラスボスなんだから超必ガード不能くらいええやん」

「うわっ！　CD版じゃBCDで覚醒できん！」

●PN／コクッパ（埼玉県）

編：孤高のラスボス、嘉神が初めてこぼすぼやき、「ガード不能くらいええやん」…。これぞ男の哀愁ッス！　イカスでヤンスよ〜（混乱中）！
ETネタ復活を願うコクッパさんの熱意に負けて掲載！



●PN／霞姫桜（兵庫県）
哀愁に満ちてるなぁ…。暴走は恐いけど、こんなカンジだったら思い出してもいいかも（笑）。



●PN／小沢リオン（大阪府）
お久しぶりですな。バイトが忙しかったの？　ご苦労様です！　でも投稿も待ってるのでよろしく♡

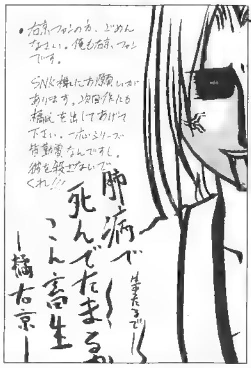



●PN／滝竜海（愛媛県）
木偶ちゃんは男女ともにセクシーダイナマイツ♡　衣装も大胆でかっこいいよにゃあ♡

●PN／藤堂潤太狼（愛媛県）
わしが高校生の頃はゲーセンは不良のたまり場じゃったよ…。今はほんにいい時代じゃよ。




●PN／藤原ヤマト（秋田県）
病弱な人は意外と長生きするっていうのが世の常だから、右京もきっと大丈夫！　皆勤賞だしね！




●PN／蒼龍広晃（大阪府）
ノーマルと覚醒のギャップがなんともいえんよな楓は♡　ガラッと雰囲気違うとこがイカスよね！




# ゲーム用語辞典【え〜か】

## 【え】（エ）

**エスエヌケイ**：旧名「新日本企画」。実は旧社名を単にローマ字読みして頭文字を取っただけという、あまりにストレートなネーミングがいい感じだ。ちなみにＡＤＫも同パターン（旧名「アルファ電子株式会社」）。
●ＰＮ／赤の魔術師（群馬県）

**えすけいビル【ＳＫビル】**：宛名を書く時、一度は「ＳＮＫビル」と書きそうになる危険なビル。
●ＰＮ／自衛隊野郎Ｔ（愛知県）

**エレガント**：キング、シャルロット、ピエールに共通。赤ワインや赤いバラを愛する。
●ＰＮ／くたくた（京都府）

## 【お】（オ）

**おおさか【大阪】**：誰もが知っているＳＮＫの本拠地。ちなみにＰＳ版『武士道烈伝』での大阪みやげはタコヤキではなく鉄火巻…ナゼ？
●ＰＮ／石（新潟県）

**おおつかあきお【大塚明夫】**：ムーミンパパであり天野漂でもある、ねずみ男の息子。
●ＰＮ／コクッパ（埼玉県）

**オレたちゃこれでめしくってんだ！　まけたらあすはねえんだよ！【オレたちゃこれで飯食ってんだ！　負けたら明日はねえんだよ！】**：『ＫＯＦ'94』のリョウが怒チームに勝つと表示される台詞。ＫＯＦシリーズで他シリーズから出るキャラクターは個性が暴走することがよくあるが、この台詞のためにリョウ＝貧乏というイメージが強まった。
●ＰＮ／名称未定一号（宮城県）

**オロチ**：格ゲー史上、最も大ざっぱな攻撃しかしてこないラスボス。
●ＰＮ／Ｙ.Ｓ.ＮＡＶＹ（埼玉県）

**オロチアシロ**：近所の『ＫＯＦ'97』台に記してあった、謎の隠しキャラ。
★ＰＮ／しまづくりこ（東京都）

## 【か】（カ）

**カイザージャンプ**：『餓狼ＳＰ』において、クラウザーのカイザーウェイブのコマンドが←ため↗＋ＡＣであったため、ボタンを押せていないと斜めジャンプをしてしまう。人々は、これをカイザージャンプと称した。
●ＰＮ／タカシ・覇我悪怒（神奈川県）

**かいていユガ【壊帝ユガ】**：設定上、サムスピ最強のボス。「攻略法を500字以内で明確に述べてくださーい!!」「攻略法って…ん一と…立ちＡ連発」「５文字ー（ガビーン）!!」（すごいよ!!　マ○ルさんより）
●山本孝幸さん（愛知県）

**かくしキャラ【隠しキャラ】**：ロケテの時からすでに使われてたりと、何気に隠してはいない。どこからもれるのかは知らんが、最近は公表されるのも早い。
　対戦稼働期間とバッティングするため、その強さなどに問題が生じる。
●ＰＮ／透き通る未来が（埼玉県）

**かくせいかえで【覚醒楓】**：いわずと知れた楓の覚醒後の呼び方。よくサイヤ人、銀狼といわれる。覚醒してもまゆげは黒い。
●ＰＮ／伏見涼（和歌山県）

**かざまきょうだい【風間兄弟】**：『天草降臨』から『侍魂』へと移る長い時代の間に、妹は名前のみの存在となり、兄は18禁まっしぐら、まともに生きのびたように見える弟も罪人。
●ＰＮ／輝月疾風（愛知県）

**かみたにけいこ【神谷けいこ】**：『侍魂』リムルル役声優。彼女の発する言葉は理解不能（神谷さんすいません）。「ねおちゅぴ」「きしょいっち」等の産みの親でもある。
●ＰＮ／野田紀和（埼玉県）

**ガルフォード**：忍者マスターめざすより、犬の扱いをマスターする方が先だと思う。
●ＰＮ／水無月風鼓（静岡県）

**がろうでんせつ【餓狼伝説】**：ＳＮＫ格ゲーの元祖。毎回システムが変わるので有名。テリーやアンディ、ギースは分かるが、チンや香緋のどこが「餓えた狼」なのか気になる。
●山内佑輔さん（佐賀県）

オープンテラス

友人へ。俺を「アムラー」と言わないでください。『KOF'97』を「不良の集まり」と言わないでください。そして、俺が好きな私のことを「変態」と呼ばないでください。お願いします。●日俣薫さん（石川県）／何とも無慈悲な友人の言葉に、ちょっと傷ついたかも。いやいや、これを機会に友人にもKOFの面白さを勧めて洗脳してやるべし！（編）

オープンテラス

先日イタ電がかかってきた。切っても切ってもかけてきて、あまりにもしつこいのでCDのキムさんの声を聞かせてやった。もうかかってこなくなった。ありがとうキムさん。●PN＝松原孝志（兵庫県）／そういった不届きな輩は、ぜひ再教育してやらねば。キム道場は皆さんの入門をお待ちしております。（編）

# 勉強はお留守だぜ！

**ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待ってるぜ！　みんな、ネオジオについての勉強は足りてるかい？**

## 早く家でプレイしたい！遅すぎるCD版の発売

『リアルバウト餓狼伝説2』のネオジオCD版の発売が、7月と発表された。ふざけるんじゃないと今、本当に怒っています。

昔と比べて、SNKのゲームはすごい進歩をとげています。容量にボリュームがあるため、MVSに比べカセット版が少し、そしてCD版がもう少し遅れて発売されるのは分かりますが、今回のCD版は発売が遅すぎます。

僕は仲間内でもゲームが下手な方で、上達もかなり遅いです。また、ゲーセンだと人の目が気になって、すぐに負けてしまうこともあります。下手な私は人の数十倍プレイしないと上達しません。というより、人の数十倍プレイしたいのです。

毎回様々なオプションをつけていただいているCD版ですが、アーケードとの発売日があまりにも離れ過ぎているのではないでしょうか。この文章に共感してくださる方がいらっしゃったら光栄です。

★PN／パワーチャージ（兵庫県）

編：今まではロムの1～2ヵ月遅れでCD版が発売されてたんだよね。でも今回の『RB2』は、SNKコンシューマー部の話によると、容量がデカすぎて移植に時間がかかってしまうとのこと。とはいっても、早くプレイしたいものはしたいんじゃッ！　という意見にもうなずける。

ただ、人が作っている以上作業時間の短縮にも限度があるし、いい加減なものを作って発売を早めるのがよいかといえば、それもまた問題あり。それではパワーチャージさんの大好きな『RB2』が、まったく違ったゲームになってしまう危険性があるからね。

しかし、あまりに発売が遅れると次々新作ゲームは出てくるし、せっかく練習してもその時期にはもう対戦なんて盛り上がってないだろうから、ソフトを買いたいという気持ちが薄れてしまうのもまた事実。次の『KOF'98』も、容量は増えることはあっても減ることはないと思うので、今後がちょっと不安かも？

## 女子供は殴れない！増える戦いにくいキャラ

ネオジオの大きな魅力の一つに、キャラのレベルの高さがあります。例えば、かわいいキャラも多くいます。しかし、格闘ゲームという枠で考えた時には、これはいかがなものかと思います。

何がいいたいのかというと、ネオジオの爽快感の高い数々の格闘ゲームはストレス解消にもってこいですが、相手がかわいいキャラだと、戦うのに少々気が引けるということです。

例えば、閑丸など子供のキャラをムカつく奴に見立てて、「田中テメー、コノ野郎」といいながらボコボコにするのは、あまりいい気分がしないでしょう。一時期、私はサムスピシリーズのナコルルやリムルルが乱入するだけでひいてました。

第一、喜々として女子供を斬る覇王丸や半蔵や狂死郎って、キャラに合っていると思いますか？

ゲームメーカーの皆さん、かわいいキャラを作る惜しみない努力は賞賛したいのですが、そのキャラを相手にした時のことも考えてください。最近のゲームが社会に与える影響は、昔では考えられないほど大きいのですから。

●PN／Y.S.NAVY（埼玉県）

編：格ゲーとはいえ女子供に暴力を振るえないなんて、Y.S.さんはナイス・ガイっスね！　よおし、来月から君のペンネームはY.S.ジェントルマンNAVYだ！　なんつって。

それはともかく、確かに男キャラを使って女の子キャラをボコボコにするのって、ちょっといやな気がするよね。しかも最近は、ダメージを受けた時のキャラの表情やボイスも凝ってて、「きゃん♡」とか「ああッ♡」なんてギャルチックな悲鳴を上げられると、もしかして…俺って悪⁉とか考えちゃうし…。だからといって、かわいい系のキャラが1人もいない、筋骨隆々の男のみが出るゲームがいいかといわれたら、やっぱりそれもいやなんだけどね。

しかし、ただ機械的にゲームをするのではなく、そんなことまでも考えちゃうY.S.ジェントルマンNAVY（仮）さんのような読者もいるのだと思うと、まだまだ日本の未来は明るい！　って気がするぞ。



●PN／赤毛の庵（北海道）しかしいつから庵って巨乳っていわれはじめたんだろ？　確かに胸囲はあるけどね（笑）。




●PN／はるCHAN＝家紋フリーク（岡山県）好みは人それぞれだし。世の中2枚目キャラ好きだけじゃないぞ！




●PN／石川ハジキ（茨城県）KOFって3人1組だから誰か1人はあぶれちゃう…。御主人様と秘書チームってのはどうかな？




●PN／ミハスサキ（神奈川県）CD版のイラストギャラリーは、イラスト盛り沢山で楽しいよね！　ロード画面のイラストもいいし♡



●PN／雲梯あらし（千葉県）血飛沫のトーンなんてそうそう使うことないもんね。この絵の雰囲気にはピッタリだね！




●PN／香木伽羅（福島県）読みが鋭い!!　ぜひ弟のも自分の目で確認するなり！　やっぱ次回作は師匠の技を使うのかな？

もしも、色が心を取り戻したら、「色ちょーナッコーッ！」とか言い出すような気がして物凄く不安だ…SNKだし。●PN＝Y.S.NAVY（埼玉県）／うっ…、さすが常連さんだけあって鋭い読み。実は「侍魂2」では……って、その辺はまだ発表できません。SNKを信じましょう。まあ、それも面白いと思うのだが。（編）

# よろず質問＆要望コーナー

えっすえぬけーさま♥ 俺様、藤堂竜白のプロフィールが気になって×2、夜もねむれんですバイ（ほんとはぐっすりねむってるケドね）。っつーワケで教えて♥
●PN／きみ（岡山県）

**藤堂竜白**
**格闘スタイル**：古武術
**出身**：日本
**誕生日**：9月30日
**身長**：174cm
**体重**：65kg
**血液型**：A型
**好きな食べ物**：梅干し
**嫌いなもの**：生意気な若造
**大切なもの**：大和魂
**特技**：俳句
（SNK広報宣伝課）

ネオジオフリークの読者コーナーとかに投稿するイラスト（モノクロ、カラー、4コマ）って原画じゃないと駄目ですか？　コピーとかって駄目ですよねぇ？
●PN／ぱっぱらぱー（香川県）

絶対ダメ、というわけではありませんが、掲載確率はかなり低くなります。コピーしたイラストは印刷に出にくいし、なにより毎月NFのために一生懸命イラストを描いてくれている読者の方がたくさんおられますので、どうしてもそちらを優先して載せることになってしまいます。ごめんネ♥
（NF編集部）

SNK様に質問ですが、DJステーションではなく、別に新世界楽曲雑技団のライブをやる予定、もしくはベストアルバムのようなものを出す予定はありますか？
●PN／葉桜桂（埼玉県）

ライブですか？　今のところ予定はありませんが、機会があればやりたいですね。それと、ベストアルバム？ …いいですねぇ～、皆さんでサイトロンさんへお願いしましょう（笑）。
（SNK広報宣伝課）




●PN／カトリマット（宮城県）
きっかけが十三でハマったのが楓とは、随分ギャップがあるのぉ。っていうか好きなキャラ多いのね♡



●PN／ありあはん（沖縄県）
麻雪可愛いよなぁ♡　婚約中ということはもうすぐ人妻ですか…。お幸せにね♡

## もちろん冗談♡




なぜそこで否定しないんだ!!　兄貴!!　でも蒼月なら水子の1人や2人ありえないことでもないような…。ということは、彼の水技には霊の力が加わってるから強いのか!?

●PN／羅城水月斎（東京都）

## 式神・覇我悪怒




なんか類似品に暴走コンビとかありそうだにゃあ（笑）。これであかりちゃん最強キャラ決定!?　それから示源と楓間違えてスマンです。気づかなかったナリ…。

★PN／小松辰吉（東京都）

## ワニはやめとけ。




テリー…、いくら生活困ってても弟カツアゲしちゃいかんだろ。それにしてもこの食堂、メニューが怪しいんですけど…。4コマのサイズはイラスト同様、比率が同じなら拡大もOKです！

●PN／氷家叶太（滋賀県）

## Let's　バンジー!!?




鼻水でバンジーとはフール、君なかなかやるな！　でもやられたタワーはちょっとたまらないかもね（笑）。むう…。

●PN／宇佐見雄輔（東京都）

**オープンテラス**

発売されてから3週間以上経つのに、まだ入荷されていない「RB2」（それと「メタスラ2」も）。来月になっても入荷されてなかったらどうしよう。●PN＝T（茨城県）／そ、それはきっと相次ぐ注文で売り切れになって、店頭に並ぶ暇もないのではっ。…そう信じてみようではないですか。好んで傷つきたがる人間なんていませんわ。（編）

# こんな空耳

**楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき！ 自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい？**

## リックはブラジャーがお好き!?

リック・ストラウドの超必ガイアブレスの時のボイスは「トォッ！ ブゥーラジャー」としか聞こえません。27歳、一体何考えてんの？

★PN／氷雨海峡（徳島県）

編：ブゥーラジャー…。縮めてよむと"ブラジャー"ってそりゃまずいって。何がってそんなこといってるリックもヤバイけど、そんな風に聞こえちゃった君の耳も相当…。ってことで空耳度は92点進呈じゃい！

## チョイの副業はカツラ屋さん!?

KOF'97のチョイの負け台詞が「髪をちょうだいでヤンスー」と聞こえる。

チョイは自分がハゲだから武器の鉄の爪で、他のキャラクターの髪を切りにきたのかな？ その髪でカツラを作って、余ったらチャンにも分けてあげるとか？

●PN／ONI（岐阜県）

編：チョイっていい奴じゃな。やっぱし男は友情じゃよ…って髪切られちゃった人はどうすんだっちゅーの。しかしハゲのこと気にしてたのね、チョイ…。空耳度は86点を進呈するぞ！

## オロチの正露丸のススメ

KOF'97でオロチの超必「さぁ、無に還ろう」が「正露丸飲もう」に聞こえます。さすが地球に優しい♡ …って、聞こえないですか？ うーん…。

●PN／羅城水月斎（東京都）

編：正露丸飲むっておなかでも壊したかな？ まあ上半身裸だからね、おなかも壊すよな。なんちて♡ 空耳度は79点でどうかのう？

## アンディ専用対ギース用最終必殺技？

RB2のアンディの激飛翔拳のボイスが「ギース!!」と聞こえます。もしやあの技は対ギース用にあみ出された技だったとか？

●PN／松本・J（千葉県）

編：技を出すたび名前を呼んでるみたい（笑）。対戦相手がギースの時に使いまくると楽ちいぞ♡ 空耳度は72点を進呈じゃい！

# 空耳Q&A

『月華の剣士』の紫鏡の潜在奥義、迷児死哀・凶飢の台詞が「しあわせにな～れ～」と聞こえます。友達のT君は「くらった相手は、顔や手が変色してバイオハザードみたくなっちゃってるので、幸せとは思えない」といってます。本当は何といっているのでしょうか？

●栗澤寛之さん（千葉県）

編：画面を縦横無尽に駆けまわって、どっちかっていうと紫鏡は幸せそうじゃね。やられてる方は、今にもダウンしちゃいそうな状態になってるんだけどな（笑）。

それはさておき実際は何といっているのかというと「ッシャァァァァァァァ。死にやがれぇぇぇ」でした。

シンプルに技の雰囲気通りなのじゃ。

# 怪談 ケケケケ…

## 透明プレイヤー現る！ 突如乱入の謎…

SS版KOF'97をプレイしていた時のことである。2Pコントローラで遊んでいたら、1Pコントローラに誰も触れていないのに乱入された。

ただのバグだろうと思い、リセットして再びプレイ。なんか怖かったので1Pコントローラに変えていたのだが、5分もたたないうちにまた乱入された。やっぱり2Pコントローラには触ってもいないのに…。

SS版には勝手に乱入システムでもあるのだろうか。怖いのでその後プレイしてません。

★PN／みちいん（高知県）

編：編集部内にも、ネオジオで同じ経験を持つ者ありとのこと。ということは少なくとも問題は、手持ちのソフトではないようだが…？

## マイ・コントローラにクモさんハウス

ある日、コントローラがきかなくなったので、中を開けてみて調べることに。

するとなんと中にはクモの巣が…！

あのときは生きた心地がしませんでした。それにしても一体どこから入ったんだろうか…。

●PN／白須燎（栃木県）

編：クモが入りこんで巣を作ってたことより、コントローラがきかなくなったってのが怖いっス。おそるべしクモさん！

見つけたのが昼なら逃がしてあげよう。極楽へいけるかもしんないし（笑）。夜ならかわいそうだが…。いやまぁ、ただの迷信、迷信。




●阿部祐子さん（山形県）
ユリがアルバイトでスーパーのCMに出てるのかな？ 何がお買い得なのか気になるぞ！




●PN／からさわ（長野県）
ハイパー嘉神強し!! でもなんで最近のラスボスってみんな宙に浮いてるんだろ？ 流行かな？




●PN／芹沢ゆり（鹿児島県）
それは失礼しました。でもネオジオキャラ多いから載らないキャラも出ちゃうの…。見逃してくれ!!



●PN／ねたぎれとんぼ（愛知県）
確かにいつも命狙われてるんだろうね、ギース様って。何度もデッドライン踏んでそう…。

# ネオジオ特選同人誌コーナー

## 〈初心者向け同人誌の申込法講座〉

①定額小為替と切手を買う。…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②手紙を書く。…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『ネオフリマニュアル』500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」

しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれないですね。

③宛名カードを用意する。…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④返信用封筒を同封する。…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

あとは①～④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

### YOURS & MINE





●KOFの庵×京本！　妖怪退治物というかわりダネのストーリーです！／A5／オフ／44P／表紙フルカラー／600円無記名小為替（〒込み）＋宛名シール／〒062－0054　北海道札幌市豊平区月寒東4条7丁目9－10　ボン・ロジメント101号　谷口しのぶ（発行：ASYLUM）

### 月華幕末黙示録




●月華のオールキャラ本！　一部シリアスかなと見せかけているが、ギャグメインの本！／A5／オフ／44P／表紙2色／600円無記名小為替（〒込み）＋宛名シール／〒895－0035　鹿児島県川内市尾白江町3737－1　高井祉愛美（発行：全国闘牛病対策委員会本部）

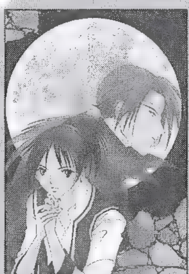
### 発明王





●ニューフェイスチーム＋オロチのギャグ本！　ちょっとブラック（本人談）とのこと。／B5／オフ／28P／表紙フルカラー／400円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒065－0008　北海道札幌市東区北8条東13丁目3－5　木村美樹（発行：七枷社姫会）

### 月に祈り貴方を想ふ




●月華のシリアス＆ギャグ本！　楓（覚醒）×楓＋守矢、雪、あかり、十三がメイン！／B5／オフ／48P／600円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／表紙フルカラー／〒185－0011　東京都国分寺市本多2－1－20　コンコード国分寺604号　小林洋子（発行：ROOMMATE）

### ノスタルジア





●庵×京と真×京のシリアス2本立てのKOF本！　京を想う真吾が可愛いです！／B5／オフ／32P／500円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／表紙フルカラー／〒024－0004　岩手県北上市村崎野16－376－4　福盛田明美（発行：龍神大社）

### 風の祝子





●侍魂風間兄弟本！　なんだかんだといいながら仲のよい3人がいいカンジです！／A5／オフ／20P／200円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／表紙1色／〒515－0205　三重県松阪市豊原町1023－27　浜地あすか（発行：ゲツゲツ）

### 滅!!





●月華とサムスピのごちゃ混ぜ本！　表紙を見ての通りあかりちゃんが一番出張ってます！／B6／オフ／20P／200円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／表紙1色／〒421－3107　静岡県庵原郡由比町阿僧358－3　原貴子（発行：どうぶつえん）

### 嵐のサキソフォン





●真吾・京・庵中心のギャグと、クリスがオロチに目覚めるシリアスの2本立て！／B5／オフ／52P／700円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒719－1134　岡山県総社市真壁187－17　エステイトピア　ナナムラ206　桜井崇子（発行：K．D．M&FELISの法則）

### Respies and Roses





●餓狼の秦兄弟本です！　細かいギャグネタが中心！　兄弟以外では山崎が出張ってるかな？／B5／オフ／28P／500円無記名小為替（送料込み）＋宛名シール／〒448－0854　愛知県刈谷市富士見町2－805　宮田美夏子（発行：ポコポコCh）

**オープンテラス**

先日、ゲームショウで『KOF京』のデモを見た。アメリカでの話があるのに、やつらは出ないんですね…。かわいそうに（涙）。●堀篤人さん（埼玉県）／同志っ！　常にマイナーに汲みし、マイナーに魂を燃やす！
マイナーキャラにも愛をっ！　SNK様、ぜひアメリカンスポーツチームの復活を！（編）

彼女を殺ったのは、やはり庵だったということが判明。うーん、どおりでワールドカレンダーでは逃亡してるワケだ。え？ 脱獄？ 20才だから名前載るね。お気の毒に…。●PN＝春雨マナ（富山県）／けど、彼の場合はかくまってくれる女性ファンがたくさんいそうだし。心配しなくてもきっとたくましく生きていくでしょう。て、そういう問題じゃない？（編）

# 文通&募集コーナー

●進学のため愛知から引っ越してきました。お友達も少ないし、ゲーセンの場所も知らず、寂しい思いをしています。こんな私をゲーセンやイベントに連れていってくれる方、お手紙ください。私は京、テリー、クラークが好きです。18才・女
〒920-0935 石川県金沢市石引2丁目1-1 ハイツオフカリース203 田中玉美

●お友達募集中!! KOF、月華など（ノンジャンルで）ゲームの好きな方、文通orイラ交してください。なるべく長く続けられる方希望。年齢性別不問。近くの方は一緒にゲーセンに行きましょう。16才・女
〒226-0014 神奈川県横浜市緑区台村町656-36 小野初美

●サムスピ大好き!! という方、僕と文通してください。趣味として切り絵をやっています。あなたの絵を送ってくだされば、切り絵にして差し上げようと思っています。年齢性別不問です。お手紙待ってます。15才・男
〒098-1614 北海道紋別郡興部町幸町 蔵根光

●KOF、サムスピ、餓狼伝説などが好きな方、ぜひ私とお友達になってください。私はまだ格ゲー歴1、2ヶ月なので、いろいろな情報を教えてください。年齢性別不問です。初回のみ80円切手同封でお手紙ください。12才・女
〒901-2221 沖縄県宜野湾市伊佐2-8-1 呉屋里枝

●KOFオンリーサークル会員様募集。'94～'97が大好きな方はぜひ入会してみてください。1ヶ月1回会報発行、1年に2回会誌発行で活動中です。できたばかりのサークルですが、会員のみなさまと楽しくやってます。興味を持たれた方は、80円切手と宛名シールを同封して郵送ください。25才・女
〒732-0014 広島市東区戸坂大上4丁目1-16 中野方 有馬京子

●KOFや月華の剣士など格ゲーが好きな方、ぜひお友達になりましょう。24才で格ゲーにはまった私を助けてください。近郊の方なら一緒に遊びに行きましょう。性別不問、20才以上、初回80円切手同封で。24才・男
〒300-0721 茨城県稲敷郡東町大島1-874-8 下島一哲

●KOFfanで、主に庵×京が好きな方、私と文通&イラ交しませんか？ 同人誌を作る方ならなお大歓迎♡ 性別、年齢問いません。初回のみ80円切手同封で。18才・女
〒901-2201 沖縄県宜野湾市新城2-40-5 屋良ありさ

●草薙京なしでは生きていけないという人、八神庵なしでは肉がキライになるという人! 私と文通&イラ交してください♡ 本命は京サマですが、サイコソルジャー、秘書、ニューフェイスも好きです。初回のみ80円切手同封で。15才・女
〒381-2224 長野市川中島町原769-12 赤羽夕佳

●京&庵が好きな方、私とどうか文通してください。KOFを知ってからまだちょっとしか経っていませんが、私と京&庵の話をしませんか。がんばって描きますのでイラ交もお願いします。できれば高校生以上の女性の方。16才・女
〒590-0903 大阪府堺市松屋町1丁目25-19 吉田麻美

●友達&彼氏募集!! KOFと月華の剣士が好きな方、私と文通しませんか？ 年齢は14才以上で性別は問いません。初回のみ80円切手同封でお願いします。14才・女
〒375-0023 群馬県藤岡市本郷1531-2 滝沢祥子

●お友達&ペーパー配布者様大募集!! ゲーム友達いなくてすっごく寂しいです。KOF大好きな方なら年齢性別地域全て問いません。文通しましょう（超切実）!! 一緒にコミケやゲームに行ってくださる方も大歓迎なのだ!! 切手不要、気軽にお手紙ください。18才・女
〒990-2421 山形市上桜田154 B-UNIT B203 高尾方 榊隆

●コスプレ教えてくれる方、なるべく近くの人で一緒にゲーセンに行ってくれる方、お手紙ください。年齢性別不問。16才・女
〒226-0014 神奈川県横浜市緑区台村町469ハイツベルフラワー305 藤田まり

●文通&イラ交相手募集です。テリー・ボガード好きな方、お手紙ください! 女性限定、年齢不問。初回のみ80円切手同封でお願いします。19才・女
〒299-5231 千葉県勝浦市沢倉633-9 目羅裕子

●FAX友達大募集! KOF、月華の剣士、サムスピが好きな方、私とFAXで文通&イラスト交換しませんか？ 老若男女、誰でも構いません。80円切手同封でポストへGOだ! 15才・女
〒901-2131 沖縄県浦添市牧港1-8-5（401） 玉那覇綾乃

●全国ゲーマーペンフレンド大募集。ゲームが大好きで、半分暴走しかかっている人、その気持ちを文通で燃やしてみませんか？ 地域、性別、年齢は不問です。アニメなどもOKです。19才・男
〒496-0921 愛知県海部郡佐屋町大井宮新田35-12 平尾章

●KOFのキャラクター（主にクリス、シェルミー、レオナ、京、庵、真吾）が好きな方、文通友達になってください。年齢性別不問。80円切手同封でお願いします。14才・女
〒811-1353 福岡市南区柏原6-35-3 棚橋麻衣

●ペーパーもらってください! 月華の剣士、キャットルーキー中心のよろずサークルです。「欲しい」と思う優しい方は、80円切手同封でご応募ください。
〒403-0005 山梨県富士吉田市上吉田1-10-17 渡辺方 宵闇月係

●お友達募集中。KOFの京、庵、ユリが好きな方大歓迎。とにかくKOFの事、語り合いましょう。ゲームもイラストもヘタクソな私ですが、文通してください（プリクラ交換もOK）。年齢性別不問。初回のみ80円切手同封で。12才・女
〒124-0022 東京都葛飾区奥戸6-16-8 松橋叶子

●サークル会員募集! アニメ、マンガ、小説、ゲームなどなど中心に活動しています。ジャンル問いません。年齢性別不問。興味のある方は80円切手同封でご応募ください。
〒839-1332 福岡県浮羽郡吉井町東福益763-11 川上浩美

●京サマLOVE×2パワー大爆発の方、私と文通しましょう! 他に好きなキャラは紅丸、真吾、庵、レオナ、シェルミーです。イラ交もOK! トーンの使い方など、アドバイスしてくれる方なら大歓迎!! 年齢性別不問。初回のみ80円切手同封で。14才・女
〒326-0831 栃木県足利市堀込町2634-10 藤田裕子

●友人集え。オイラの文通&友人を集めています。KOF、ねおちゅぴ、RBなどに興味のある方を募集します。女性限定で、できればプリクラを同封の上、便箋でお願いします。16才・男
〒447-0087 愛知県碧南市坂口町1-8 杉浦大作

●MYハニー牙神幻十郎♡ のあなた! お友ダチになりましょう。風間（弟）FANor嘉神FANの方でもOKです。原稿描いてくれる方、対談相方ペーパー配ってくれる方、対談相方も募集中。イラ交もOK。原稿は侍魂、ペーパーは20枚前後、対談相方はなるべく近くの方を希望します。年齢性別問わず。初回のみ80円切手&宛名カード同封で。14才・女
〒025-0097 岩手県花巻市若葉町2丁目3-22 三熊里実

●KOFの中で庵とクリスと真吾が好きな方、年齢性別問いません。イラ交してくれる方も大歓迎。初回のみ80円切手同封で。15才・女
〒296-0004 千葉県鴨川市貝渚3214-2 山口さやか

●文通してくれる方求ム! 特に餓狼&KOFが好きだ! という方を。崇秀、社、ゲーニッツがいい感じぃ～っ! 切手？ いらん! あっ、格ゲーは自信アリなんで、初心者の方にもアドバイスできます。年齢性別不問。14才・男
〒036-0112 青森県南郡平賀町荒田北稲村251 成田光司

●お友達&文通相手募集中!! KOF、餓狼、サムスピ、月華が大好きなお方、私と文通&イラ交しましょう。ちなみに私は京、庵、真吾が大好きです。最近ではアニメもOKですので、気軽にお手紙ください。男女は問いません。17才・女
〒362-0011 埼玉県上尾市平塚1930-4 龍咲桜

●お友達&彼女になってくれる方大募集!! KOFなどご指導or対戦してくれる優しい人を希望。近くにお住まいの人に限りお願いします。23才・男
〒343-0032 埼玉県越谷市袋山813-3 近藤大介

## ぶつっとイってる方大募集！（笑）



『武士道烈伝』の鈴音が大好きって人、私と文通してくださいな♡ 他のキャラが好きでもOK！ 性別不問。80円切手同封で。

吉田峰子 16才・女

〒634-0004
奈良県橿原市木原町286

## ゲーセン友達募集中！



川越、池袋あたりのゲーセンで一緒に遊んでくれる女の子を募集します。プリクラを同封した上でお手紙ください。

西田真純 19才・男

〒355-0364
埼玉県比企郡都幾川村西平1438

●PN／椎葉やかげ（北海道）
折角サービスしてくれるっていうんだからしてもらわなくっちゃね、人として（笑）。そんなもんです。







●PN／神奈晶（愛知県）
'98の情報はもうしばらくお待ちをっ!! 噂は色々流れてるらしいけど、デマも多いので注意してね！

●PN／末広ヨヨモ（北海道）
でも発売は約1年後だし…。はやくておまけ少ないか、遅くておまけ付か。難しいとこなんだよね。



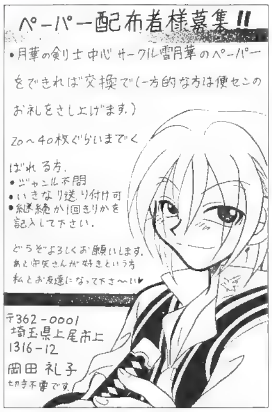


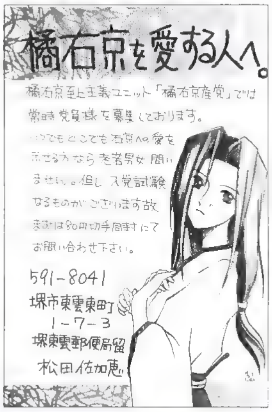


●PN／A・AOKI（神奈川県）
そんな貴女に朗報！ 実はこのゲームが返り咲くらしいぞ！ 詳しくはP58～を見るのじゃ！

# ▶読者通信欄　Welcome To PaoPao Cafe !







●KOFが大好きで京様FANの方、オイラのペンフレになってください。イラ交もOKです。年齢性別不問。初回のみ切手同封で、フリクラ&イラストも同封してくれると嬉しいです。15才・女
〒362-0006　埼玉県上尾市錦町15-3　農原陽子

●文通相手を探しています　月華やKOF、その他SNKのゲームやアニメが好きな方、絵が好きな方、ゲーセンに一緒に行ってくれる方、僕と文通してください。年齢性別不問。返事は100%。14才・男
〒285-0814　千葉県佐倉市春路2-26-15　栗澤寛之

●幻十郎、右京、鈴音、飛音の中で好きなキャラがいる人、私と文通&イラ交しましょう。年齢性別問いません。13才・女
〒722-0052　尾道市山波町3086-11　砂田恵理

●相方さん募集。庵が大好きな方で、一緒にゲーセン&イベントに行ったりコスプレやってくださる方を。年齢の近い女性歓迎♡　切手不要です。20才・女
〒802-0841　北九州市小倉南区北方1-15-8　吉野暢

●「ねおちゅぴ」を全国放送にしてもらうため、署名運動を始めたいと思います。実際にどんな活動をすればいいのか分かりませんが、僕と同じように、地方で放送が聴けないで困っている方はいませんか？　僕と一緒に立ち上がりましょう。16才・男
〒864-0001　熊本県荒尾市原万田甲根530-3　森島孝臣

●文通&お友達大募集♡　KOF、餓狼、サムスピ、月華、龍虎、が好きです。キャラは京、庵、テリー、リョウ、蒼月、火月など♡　近くに住んでいる方、一緒にゲーセンにいきましょ。ヘタですけどイラ交もOK。できれば女性の方を希望します。13才・女
〒862-0930　熊本市小山町257-10　大塚沙希子

●お友達募集デス♡　SNKゲームが大好きで特に餓狼伝説、またはKOFオンリーな方、お友達になってください。イラスト交換でもOKです♡　近くの人なら一緒にゲーセンにいきましょう。16才・女
〒780-0953　高知市長尾山町135　松本梢

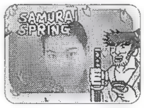
●求ム！　ネオジオフリーク！　三重県立川越高校でネオジオが好きな人、少しでもネオジオに興味がある人、友達orゲーセン仲間になりましょう！　放送部なので毎週火曜日の昼休みに放送室で待ってマス！　年齢性別不問。15才・男
〒510-0103　三重県三重郡楠町北五味塚194　石川雄

●KOFアンケートにご協力ください。ご協力くださった方には結果ペーパーとささやかなお礼をお送りします。80円切手同封で。また、本に載せるKOFイラストも募集中！　5×5cmのモノクロで送ってください。13才・女
〒327-0004　栃木県佐野市赤見町5001　大月香奈子

●文通友達募集。住所が近い方、ゲーセンで腕を見せてください。切手不要。返事は100%です。好きなキャラは京、社、テリー、クリス、ナコ、リム、あかりです。もちろんそれ以外の方もOK。12才・女
〒577-0827　大阪府東大阪市衣摺4-11-1-208　小原由貴奈

●SNKのゲームが好きな人、手紙ください。できれば年齢の近い方希望。また、近所の方は年一回はネオジオランドにいきましょう。もちろん遠くの方でも大歓迎。長期の文通できる方待っています。初回のみ80円切手同封で。14才・男
〒569-0857　大阪府高槻市玉川2-29-106　蔵所亮太

## 文通相手募集中




高嶋夏希　13才・女

ギース、ビリー、山崎など、ヤバ目のお兄さんが好きなあなた。私と文通しませんか？　年齢性別不問。同人便箋OKです。

〒766-0025
香川県仲多度郡満濃町大字真野36-3

## 楽しみにしてたのに

確かに広告のユガ様は下半身が大宇宙！　っていうかありゃブラックホールだろ？　そんでもってやってきた侍を取りこんで新しい人形の材料に…。なんちて♡




●PN／菊池翔一（鹿児島県）

## 無題

そうか！　あの李の髪型って飛び道具を反射するためのものだったのか！　もしかして少林寺の方々はこの髪形にするのも修行の一部だったりして…。




●PN／大山高嶺（京都府）

## 妖怪退治

十三もあかりちゃんのお守り大変だね（笑）。まあ、ちゃんと管理してるから人に害は及ぼさないんだけどね。




●PN／ムーンダイバー（茨城県）

## 同案多数

設定によると香緋と崇雷って10cmぐらい身長差あるはずなんだけど、ゲーム画面観るとね、なぜか同じくらいの身長だったりするんだよね。不思議だなぁ（笑）。




●PN／香木伽羅（福島県）

## オープンテラス

『RB2』になっても、いまだヒヨコのままのPちゃん。そのことについてコメントを求めると、「私は3人目だから…」と残して去っていった。●斎藤文恵さん（宮城県）／そう、私は綾波…じゃなくてー、実は今回のヒヨコたちは、『餓狼SP』のヒヨコ（ジュリエッタ）の娘たちなのだ。詳しく知りたいヒヨコフリークは設定原画集のページを参照。（編）

お詫び：6月号P.108の津坂弥生さん（女性）を「17才・男」と間違って表記してしまいました。津坂さんと関係者の方々にご迷惑かけたことをお詫びいたします。

オープンテラス

『RB2』のローレンス2Pカラーは、選ばれた者だけが使えるキャラだと思う。●PN＝野田紀和（岩手県）／確かに…。しかし、それを極めてこそ真のイロモノ使い。恥を捨てて使うべし！（編）

# 売買＆交換コーナー

●買い／ネオジオCD版『パルスター』を。高価でも構いませんので、希望価格を明記の上ハガキでご連絡ください。売ってくださった方には「ナコルル目覚まし時計(未使用)」とCD版『リアルバウト餓狼伝説』『餓狼伝説3』の3点を無料でさしあげます。〒969-1512 福島県安達郡安達町上川崎字大壇56 喜古陽彦

●売り／ネオジオCD本体（箱説・ステレオAVケーブルなし）＋アーケードスティック＋『KOF'94～'96』『真サム』『武士道烈伝』『餓狼3』『RB餓狼』『得点王2』を8千～1万円で。送料そちら持ち。希望価格と支払い方法を書いてハガキでご連絡ください。〒949-3413 新潟県中頸城郡吉川町土尻315 内藤薫

●売り／ROM版『マジドロ3』を1万～1万3千円で。または他のROMとの交換でも可（できれば『スプライツ』『ブレイカーズ』）。まずはWハガキで連絡ください。〒062-0904 札幌市豊平区豊平4条8丁目2-37コーポラス高桑2F3号 平瀬正人

●買い／ネオジオCDZ本体と専用ACアダプターを2万5千円以下で。コントローラー等不要。安価優先、美品希望、送料こちら持ち。ハガキでご連絡ください。〒563-0032 大阪府池田市石橋2丁目3-31-211 花田泰

●交換／こちらのネオジオROM本体＋コントローラー1個＋メモリーカード1枚＋『KOF'96』『龍虎の拳2』『真サム』を、あなたのCDZ本体一式と交換してください。プレイできればOKなので、多少の傷等は構いません。80円切手同封で連絡ください。〒014-0063 秋田県大曲市日の出町2-3-44 柴田裕行

●売り／ネオジオCDZ本体（箱説あり）＋RB餓狼伝説（箱・傷あり）を2万円くらいで。高価優先。送料そちら持ち。希望価格を明記の上ご連絡ください。〒569-0857 大阪府高槻市玉川2-29-106 蔵所亮太

●売り／草薙京に関する物（UFOキャッチャー、特大ポスター等）をはじめ、その他ポスター等。リストを送るので80円切手同封でご連絡ください。〒663-8141 兵庫県西宮市高須町1-1-15-213 杉岡愛子

●買い／クリスに関する物（ゲームの景品、本、グッズ等）、コスチューム（ラルフ、真吾、楓、サイズはMかLで）を売ってください。80円切手同封で値段明記の上お手紙ください。〒430-0826 静岡県浜松市四本松町503 久野早也佳

●売り／ROM版『KOF'97』（美品、箱説チラシあり）＋コントローラープロ（未開封）＋メモリーカード（ケース付）を1万5千～2万円くらいで。送料そちら持ち。バラ売りもしますがまとめ買い優先。〒344-0058 埼玉県春日部市栄町2-185-2 前川仁樹

●売り／ナコルル目覚まし時計（箱あり、美品）とCD版『ネオジオCDSP』『餓狼3』『KOF'94』『ソニックウイングス3』『ラストリゾート』『ダブルドラゴン』『サムスピ』『真サム』『ラリーチェイス』『ライディングヒーロー』をセットで2万5千円で（おまけあり）。ナコルル目覚まし時計は単品でも売ります（希望価格明記、高価優先）。ハガキで連絡ください。〒959-2141 新潟県北蒲原郡京ヶ瀬村大字七島287 若月幸夫

●買い／CD版『餓狼伝説』『餓狼2』『餓狼SP』『天サム』を（単品でもOK）売ってください。送料そちら持ち。希望価格を明記の上、80円切手同封で連絡ください。〒870-0822 大分県大分市大道町2-6-27 コーポみき302号 柴田めぐみ

●売り／NFバックナンバー（全てポスター付）、アイテムBOX、キーホルダー、怒1～3等々。80円切手を貼った返信用封筒にあなたの住所、氏名、郵便番号を明記して郵送ください。リストを送ります。〒246-0024 横浜市瀬谷区阿久和町2470-1 LM215 森弓恵

●売り／ネオジオROM本体（箱説付、美品）とROM版『KOF'94、'95』を1万3千円以上で。高価優先。交換もOK。送料そちら持ちで。ハガキで連絡ください。〒015-0013 秋田県本荘市石脇字田尻野10-146 佐藤晃司

●売り／ネオジオCD限定セット『KOFアイテムBOX』を売ります。希望価格を明記の上、80円切手同封でご連絡ください。〒710-0145 岡山県倉敷市福江779-1 平井奈緒美

●買い／ネオジオROM版の格闘アクション以外のゲーム買います。まとめ売り歓迎。安価優先。送料こちら持ち。送料込みの希望価格と売ってくれる物を書いて、ハガキで連絡ください。〒300-0721 茨城県稲敷郡東町大島1-874-8 下島一哲

●買い／NF創刊号～'98年4月号までを600円、KOFシリーズのポスター1枚150円で売ってください。送料こちら持ち。80円切手同封でご連絡ください。〒259-1217 神奈川県平塚市長持283-1 小川璃早

●売り／サムスピ便箋あります。チャム＋ナコ、幻十郎＋覇王丸の2種類で、オフ、青一色、10枚セットで1セット100円です。送料は1セット140円、2セット160円です。送料＋代金でお願いします。〒331-0042 埼玉県大宮市奈良町113-5 茂原恭子

●買い／ROM版の『パルスター』と『ブレイジングスター』のポスターを適価＋送料で譲ってください。希望価格と保存状態を明記の上、80円切手同封でご連絡ください。〒314-0341 茨城県鹿島郡波崎町矢田部528 長谷川和哉

●買い／KOFの庵に関するもの。庵の載っているポスターなど、庵ものなら買います♡ できるだけ安価＆美品だと歓喜の涙を流します。品物と希望価格を詳しく書いてご連絡ください。〒638-0811 奈良県吉野郡大淀町土田541-46 岡本尚子

●交換／私のネオジオCD（箱説あり、コントローラーなし）と、あなたのROM版『月華の剣士』を交換してください。送料こちら持ち。まずはハガキでご連絡ください。〒989-6412 宮城県玉造郡岩出山町下野目字南原36-24 佐々木聡美

●交換／私のマスコットキーホルダー京（'97）レオナ（同）マリー（同）リムルル（斬サム）京パパ（'95）の内どれか1つと、あなたのマスコットキーホルダー藤堂香澄を交換してください。希望キャラを明記の上、Wハガキでご連絡ください。〒959-1812 新潟県五泉市水島町12-12 斉藤勝弘

●買い／ネオジオROM本体＋ROM版『サムスピ天草降臨』『月華の剣士』をセットで3万円以下で売ってください。美品希望です。希望価格を明記の上、Wハガキでご連絡ください。〒852-8061 長崎県長崎市滑石3-34-3 山浦晃

●買い／SNKトレカのSPカード

（覇王丸、ナコルル、マリー、庵）を買います　こちらの持っているアテナSPカードとの交換でもOKです。希望価格を明記の上、80円切手同封でご連絡ください。お礼にこちらのノーマルカードのタブリを差し上げます
〒092-0063　北海道網走郡美幌町元町5-246　加藤健司

●売り／CD版『KOF'96』『'97』『RB餓狼』『天サム』『ニンジャマスターズ』を単品またはセットで。セット優先（1万2千円以上）。希望価格、支払い方法を明記の上、Wハガキでご連絡ください。送料そちら持ちで
〒506-0055　岐阜県高山市上岡本町1-755-19　島田雅行

●交換／僕のCD版『武士道烈伝』（箱説あり）＋ガイドブックと、あなたのCD版『神凰拳』または『WHP』を。まずはハガキで連絡ください
〒273-0046　千葉県船橋市上山町3-562-2　竹下雅也

●売り／ネオジオCD本体（箱説付き）とソフト16本（『KOF'94～'97』『RB』『サムスピ』『真サム』『斬サム』『天サム』『WHP』『龍虎2』『餓狼2、3、SP』『クロスフォード』『ファイナルロマンス2』）を、送料込みで2万5千円以上で。希望価格を明記の上、Wハガキでご連絡ください。
〒359-0042　埼玉県所沢市並木2-1-3-207　石井卓弥

●売り／ネオジオCD本体＋コントローラー2個＋CD版『KOF'94～'97』『RB餓狼』『餓狼3』（箱説なし）『真サム』『天サム』『サムスピ武士道烈伝』『WHP』『フライングパワーディスク』『2020年ベースボール』をセットで2万円で。送料そちら持ち。支払い方法を明記の上ご連絡ください。
〒565-0818　大阪府吹田市尺谷17-16　川口真人

●売り／ネオジオCD本体初回限定フロントローディングタイプ（箱説なし、付属コントローラー1個）を1万円以上で。高価優先。










送料こちら持ち。希望価格を明記の上、Wハガキでご連絡ください
〒573-1122　大阪府枚方市西船橋2-50-14　平田晢之

●売り／NF'96年10月号～'98年4月号までをホスター付きで5千円、CD版『ビューポイント』『ビッグトーナメントゴルフ』『トップハンター』『餓狼SP』『真サム』『龍虎外伝（限定版）』『WHP』他7本をセットで8千円で。本、ソフトともに一番最初に連絡してくれた人に売ります。80円切手同封で連絡ください
〒603-8152　京都市北区烏丸通西入る小山町216-5　アルカディア106号　邦幡雅史

●買い／同人活動（サークル）などで作っている便箋を売ってください（ジャンルはKOF、サムスピ、月華を希望）。ただで送ってくださる方ならば、送り付けもOK（何枚でも可）です　まずは80円切手同封でお手紙ください。
〒636-0013　奈良県北葛城郡王寺町元町2-14-27　岡田麻美

# 投稿規定

## 新コーナー設立!! 旧コーナーともどもよろしくね！ 賞品制度も健在だぞ

**【Welcome To PaoPao Cafe！（パオパオカフェへようこそ！）】**

**〈ありがとうママパパ〉**
・学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！ 明るく気軽なお手紙を待ってるよ 採用者1名に賞品進呈！

**〈月を見るたび思い出す〉**
・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！ 非常識な人が いて困った系の話でもOK！ 人のあり方についてともに語りあいましょう！ 採用者1名に賞品進呈。

**〈替え歌、行っきま～す！〉**
・スバリ"替え歌"を募集　自作の替え歌をバンバン送ってね！ 元歌のタイトルを書くのも忘れずに。採用者1名に賞品進呈！

**〈勉強はお留守だぜ！〉**
・ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するお便りを大募集！ ディープなユーザーのディープな意見を待ってるぜ！ 採用者1名に賞品進呈

**〈こんな空耳〉**
・キャラボイスやネオジオソングの空耳を募集！ 聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！ 傑作には賞品を進呈
また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。「あのキャラは何ていってるの？」とか「英語でしゃべってるので意味が分からないよ～」など、なんでも質問してちょ

**〈ストーリーアルバム〉**
・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう"変な画面写真"を募集！ あの人の手かあんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんな風に見える！ というように、どういう写真がどういう風に見えるのかを説明して送ってね。セリフをつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！ 採用者1名に賞品進呈。

**〈キャラ♡レター〉**
・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！ 文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレターには賞品を進呈

**〈愛すべきゲームたち〉**
・あなたのお気に入りのネオジオゲームに対する"愛"を語ってください。そのゲームの魅力、見どころ、やりどころなどを13字×50行前後で。ゲームタイトルを必ず記入してね！ 採用者には賞品を進呈

**〈よろず質問・要望コーナー〉**
・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、はてはNFゲーマーさんなどに聞いちゃおう！ ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【格ゲー目安箱】の方によろしくね！ もちろん要望や意見も受けつけてるよん

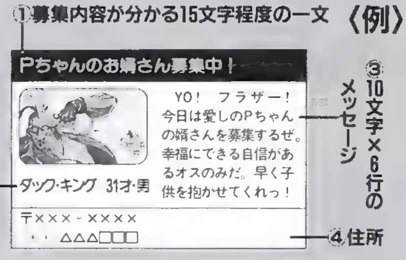
**〈怪談、ケケケ…〉**
・本当にあった怖い話を募集します。必ずしも幽霊、オバケ関係の話じゃなくてもOK！ 文字数は13字×40行程度。採用者には賞品を進呈

**〈今月の誕生日キャラ〉**
・その月に誕生日を迎えるネオジオキャラへのおめでとうコールを大募集！ 文字数は13文字×5行程度。モノクロイラストでのコメントも待ってます♡ 次回はアンディ、リョウ、ラルフ、山崎などの8月生まれのキャラクターを受けつけます！

**〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉**
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！
アピールポイントや希望掲載期限もあれば記入するのだ！

**〈文通&募集コーナー〉**
・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集してるよ。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。イラストつきのハガキも大歓迎！
また、写真つきの告知も募集。例に従って①～④をすべて記入して、

〈例〉




自分の写真と一緒に送ってね。写真はプリクラでもOKだけど、友達と一緒に写っているものを勝手に送るのは厳禁！ もし、自分以外の人も写っているものを送る場合は、本人の了解を取り、どちらが自分か分かるようにしてね。いたずらは絶対にダメ！

**〈売買&交換コーナー〉**
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね　ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便セン販売などのネタなら、イラストつきかグット！

**〈モノクロイラスト〉**
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可だけど、折り曲げは厳禁！ 裏面には住所、氏名（PNも）を明記してね。"PaoPao賞"には賞品を進呈するぞ！

**〈4コマまんが〉**
・タテ150㎜×ヨコ45㎜の比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！ 裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！ 傑作には賞品を進呈！

**〈オープンテラス（番外コーナー）〉**
・100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！ ゲーム以外のネタでもOKよ！ 傑作に賞品進呈

**【天晴】**
・プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのコスプレ写真を募集。ただし、他人の写真を勝手に送るのは厳禁！ 写ってる人全員のPNと住所を必ず書いてね。"天晴賞"には賞品を進呈。
また、特にロケーションやシュチュエーションに凝った作品は、天晴内にある"私、凝ってます♡"コーナー宛てに送ってちょ。詳細は113P参照。

**【3パーセントの誘惑】**
・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的に文章入りは不可だよ～ん♡
送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて、折り曲がらないようにするのがベスト！ ハガキをそのまま送ると、郵送の途中で汚れたり色が落ちたりするので注意だ。"誘惑賞"には賞品進呈

**【クラブハウスコア】**
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！ 詳細は86Pだ。

**【ソフト人気ベスト10】**
・好き&嫌いなネオジオソフトを募集、それぞれ5つ選んで好き&嫌いな順番に書いて送ってね。その理由も募集してま～す♡ 詳細は80P。

**【こんなゲームあったらいいな】**
・あなたの考えた架空のゲームを募集！ ジャンル、登場キャラ、ゲーム内容を、13字×30行程度で説明してね。

**【キャラクターランキング】**
・好きな男性キャラ3人と女性キャラ3人の名前を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオゲームに出ているキャラなら誰でもOK！
カラーイラストつきのおハガキも待ってます♡ 結果発表は、毎年2月号と8月号誌上。きみの手で人気ナンバーワンキャラを決めちゃおう！

**【格ゲー目安箱】**
格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。コマンド入力のコツや連続技のつなげ方など、どんなことでもOK！ 最強のNFゲーマー陣かきみの質問にバッチリ答えてくれるぞ！ これで、脱初心者ゲーマーだ！

**【ゲーム用語辞典】**
・あのNF一のカルトなページ「ゲーム用語辞典」が、なんと読者参加型コーナーとしてパオパオカフェ内にリニューアル！
誰でも知ってる人気キャラから初心者お断りの専門用語まで、ゲーム用語を自分勝手に解説しちゃおう！
文字数は90字以内。もちろん最優秀者には賞品を進呈！ 人気キャラ名などは高競争率が予想されるので、ひとひねりした方か掲載確率UP!? 今回の募集は「こ～し」です。

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。
いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先まで送るのだぁ～！
まとめて送る時はコーナーごとに用紙（ハガキでなく、便箋などでOK）を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。
※各コーナーの締切りは、毎月月末です。

**宛先**
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12　SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

**オープンテラス**
いいかげんストーリーも辛くなってきた『KOF』。『98』では某2D格ゲーのごとく、過去に戻っての戦いになると見た。●PN＝ちるねこ（北海道）／うーん、むしろ某3D格ゲーのごとく、十数年後の戦いになったりして…。舞はコールドスリープしてまで乳を揺らし、もちろん京はまだ高校生。イカス！（編）

# 新作ソフト発売予定リスト

5月22日現在

| タイトル | メーカー名 | ジャンル | 容量 | 発売日 | 価格 | 開発状況 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **◆HYPER NEOGEO64** | | | | | | |
| ビーストバスターズ セカンドナイトメア | SNK | ガン シューティング | ー | 6月 発売予定 | ー | 無回答 |
| SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝 | SNK | 格闘 アクション | ー | 発売日 未定 | ー | 無回答 |
| **◆MVS** | | | | | | |
| NEOGEO CUP'98 THE ROAD TO THE VICTORY | SNK | スポーツ | 194M | 5月28日 発売予定 | 58,000円 | 100% |
| ブレイカーズ・リベンジ | ビスコ | 格闘 アクション | 242M | 6月 下旬予定 | 価格未定 | 100% |
| キャプテン・トマディー | ビスコ | シューティング | 容量 未定 | 夏 発売予定 | 価格未定 | 70% |
| 武蔵厳流記 | ビスコ | アクション | 容量 未定 | 夏 発売予定 | 価格未定 | 70% |
| フリップショット | ビスコ | アクション | 容量 未定 | 夏 発売予定 | 価格未定 | 70% |
| QP | サクセス | バラエティ | 容量 未定 | 発売日 未定 | 価格未定 | 85% |
| **◆NEO・GEO CD/CDZ** | | | | | | |
| メタルスラッグ 2 | SNK | シューティング | ー | 6月25日 発売予定 | 6,800円 | 100%ーα |
| リアルバウト餓狼伝説 2 THE NEWCOMERS | SNK | 格闘 アクション | ー | 7月23日 発売予定 | 6,800円 | 100%ーα |
| **◆セガサターン** | | | | | | |
| リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション (拡張RAMカートリッジ専用) | SNK | 格闘 アクション | ー | 8月6日 発売予定 | 4,800円 | 100% |
| サムライスピリッツベストコレクション (拡張RAMカートリッジ専用) | SNK | 格闘 アクション | ー | 8月6日 発売予定 | 4,800円 | 100% |
| **◆プレイステーション** | | | | | | |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | SNK | 格闘 アクション | ー | 5月28日 発売予定 | 5,800円 | 100% |
| リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND | SNK | 格闘 アクション | ー | 6月25日 発売予定 | 5,800円/ 6,800円 | 100% |
| 〈ザ・ベスト〉 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | SNK | 格闘 アクション | ー | 7月23日 発売予定 | 2,800円 | 100% |
| 〈ザ・ベスト〉 リアルバウト餓狼伝説 | SNK | 格闘 アクション | ー | 7月23日 発売予定 | 2,800円 | 100% |
| 〈ザ・ベスト〉 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | SNK | RPG | ー | 7月23日 発売予定 | 2,800円 | 100% |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ 京 | SNK/ 夢工房 | アドベンチャー | ー | 8月27日 発売予定 | 5,800円 | 無回答 |
| ATHENA -Awakening From The Ordinary Life- | SNK/ 夢工房 | アドベンチャー | ー | 夏 発売予定 | 価格未定 | 無回答 |
| マネーアイドル エクスチェンジャー | アテナ | パズル | ー | 発売日 未定 | 5,800円 | 98% |

●価格はすべて税別になっています　尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです
※上記の内容は予告なく変更されることがあります
※SS版「リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション」は「リアルバウト餓狼伝説」+「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」の2枚組、『サムライスピリッツベストコレクション」は「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」+「サムライスピリッツ天草降臨」の2枚組です　両方とも拡張RAMカートリッジは別売りです
※PS版「リアルバウト餓狼伝説スペシャル　DOMINATED　MIND」の2つ目の価格は"初回限定版「SNKファンコレクション餓狼伝説」付（CD－ROM 2枚組）"の値段です

## ♥ユーザーの声♥

ところで『KOF'98』の情報はまだですか？　春にあった東京ゲームショウでプロモーションビデオが流れてたので、夏に出ることは分かってるんですけど…。

ただ具体的なことは何も分からないし、ネオジオフリークの発売予定リストにも載ってないので欲求不満状態です。

もしかしてサムスピみたいに3Dになるのか、それとも2Dのままなのか（個人的には2Dのままを希望）。

京はビデオに出てたから大丈夫だろうけど、はたして庵は出演できるのか？　そして、アメリカンスポーツチームの復活は…それはないか。

とにかく一刻も早い情報をお願いします。

●PN／大塚信乃（東京都）

『KOF'98』ですか…。確かに大塚さんのいうようにゲームショウではプロモーションビデオが流れていたり、他にも『ねおちゅひ』で河野開発部長がお話されていたりと、いろいろと細かいところで「制作中」という話は出ていますね。

もちろん編集部でも『KOF'98』が制作中なのは知ってます。ただ、このリストは各メーカーさんの正式発表がなければ基本的に掲載できませんので、今はまだ…ということです。その辺はご了承ください。

ところで発売時期など、かんじんの詳しい内容についてなんですが…。いろんな噂がとびかってますけど、どうなんでしょうね？　ってそりゃあまりにも無責任か。では、ほんのちょっとだけ編集部でつかんでる情報を。

発売時期は夏。現時点では特に遅れてるとも聞いてないし、まぁ大体例年通りのスケジュールで出るんじゃないでしょうか。ということは、NFの記事スケジュールも例年通り…かな？

機種はMV…いや、何でもないです。今書けるのってこれくらいかなぁ。そうそう、京と庵は…って、あぁっ！　これ以上は大阪から妨害電波がきてるので書けませ～ん。ってゆーか、ごめんなさい中村さん。

はたして記事が載せられるのはいつの日か。来月あたり載せられたら…いいなぁ。

## こんなゲームあったらいいな

今まで『メタスラ2』をすでに100回以上プレイしてきたが、最近どうもザコ兵どもが少しかわいそうに思えてきた。

そこで、敵軍の立場からみたゲームはどうだろうか。その名も『VS・メタルスラッグ』。

プレイヤーはまず中近東の基地をまかせられる。そして兵隊、トラップ、乗り物、ボスメカを駆使し、やってくるマルコたち4人を皆殺しにするのが任務である。

ボスメカがやられるまでに敵兵を皆殺しにできれば見事ステージクリア。そして働きを認められると、より設備の整ったステージを司令部からまかせられるが、マルコたちもレベルUPしてるので注意。

しかし、このゲーム…。あんまり苦戦すると司令部に怒られてしまうし、あっさり敵を倒すと味方からかげ口を叩かれる。

仮にそれらをはねのけ全面クリアしても、全世界から非難されるエンディング…。

今までこんなのあったか？

●佐伯渡さん（長崎県）

「まず中近東の基地をまかせられる」ってことは、プレイヤーキャラはあの1面の怒鳴ってる将軍なのか？

ところでこのゲーム、ジャンルとして「悪い組織の中間管理職シミュレーション」なんつーのはどーすか？　ダメすか？　ちぇ。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵 便 は が き

112-0005

東京都文京区水道 2−13−12
SKビル202

（株）芸文社 分室
**ネオジオフリーク編集部**
7月号プレゼント係 行

| 希望プレゼント番号 | |
|---|---|

| | | |
|---|---|---|
| 氏名（フリガナ） | | 年齢 歳<br>性別 男・女 |
| 住所 〒□□□-□□□□ 都道府県 市区郡 | | |
| | | |
| 電話番号 | 職業 中学生 大学生 社会人 小学生 高校生 その他（ ） | |

# ネオジオフリーク7月号プレゼントはがき

**●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細は141Pをご覧ください。**

1. 今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　)

2. お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ
④セガサターン　⑤プレイステーション　⑥スーパーファミコン
⑦N64　⑧ゲームボーイ　⑨その他（　　　　　　　　）

3. 将来ゲーム業界で働きたいと思いますか

①はい　②いいえ

4. 上の質問で①を選んだ方は、どんな職種に興味がありますか

①プランナー　②グラフィッカー　③プログラマー
④声優　⑤サウンドクリエイター　⑥広報・宣伝
⑦その他（　　　　　　　　）

5. ネオジオフリークへのご意見、ご要望

# 天晴

実は『私、凝ってます♡』のコーナーが今月で１周年なのじゃ〜!! 誰も祝ってくれないから自分で祝っちゃえ！ おめでとう!! ドンドンドン、パフゥ〜パフゥ〜パフゥ〜!!



不知火舞

●PN／ちほ（新潟県）
KOF'97バージョンの舞ちゃんとのこと。育ってことはADV２Pじゃな。なんか冬は舞コス少なくなってた気がするんだけど、ぼちぼち暑くなってきたし、KOFの季節もくるし、増えるといいな舞コス…。



李香緋

●PN／あやた（埼玉県）
だから子供モノは駄目だってば（笑）。天使の羽までつけちゃって可愛すぎるのじゃ〜！ お母様はさらわれないように気をつけるのじゃよ！ 今度はぜひ今回ボツになったというあかりのコスプレも送るべし！



ハイデルン

●PN／AKI（山口県）
ハイデルンの女の子バージョンということナリ！ ムチ持っちゃってカッコイイぞ！ でもムチ持ってるってことは女になっても教官は怖いのかのう、やっぱし…。まあそれはそれでいいかも♡



橘右京

●PN／長月うたげ（大阪府）
なかなかかわいい感じの右京殿じゃな！ 京都の映画村での撮影とな。あそこはサムライのコスプレする人間にとっちゃ聖地メッカみたいなところだしね。１度は写真撮りまくりツアーにいくしかないじゃろ！



色

★PN／秋あんと（大阪府）
そうなのじゃ、色の服は変なところが多いのじゃ！ 模様も複雑だしね。コスプレイヤーの皆様は大変じゃが、これからも頑張るのじゃ。そして極めるなら下着までそろえるナリ！ なんちて♡



嘉神慎之介

●PN／鬼神あきら（東京都）
先月『凝ってます♡』には登場したけど、単独では初登場の嘉神なのじゃ。急いで作ったということだがなかなか決まってるぞ！ 必要事項は写真の裏に記入してくれてＯＫじゃよ！ ただし表にひびかないように注意。

## 私、凝ってます♡

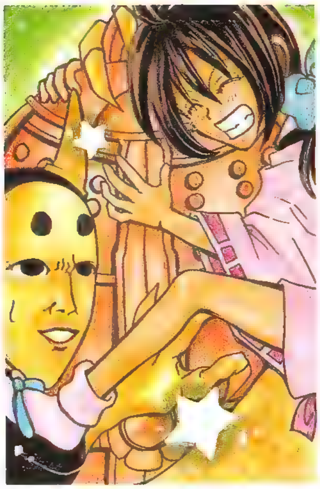
今月の凝ってますさんは、東京都にお住まいのPN／夢弾酬さんの作品。『無謀にも雪山に道着のまま登り、力尽きるキム様』の発見時の状況を再現したものとのこと。今年の大雪が降った日の夜にロケをしたらしいが、その格好で雪の夜に外に出るだけでなく、あまつさえ雪の上に顔から突っぷして写真を撮ったらそりゃ寒いわな…。でも写真を撮った根性は天晴じゃぞ！ そんな寒さの中、写真を撮ってくれた母上への感謝を忘れるでないぞー

さてさて『私、凝ってます♡』では、凝り性なコスプレ写真を募集しているぞ。「なかなかのお手前で」といわれるような衣装もロケーションもグー！ なものから、「あんたばかぁ〜？」といわれそうなウケ狙い写真まで。「ここが凝ってるんじゃい！」というコメントをつけて、天晴コーナーまでどんどん送るのじゃ！

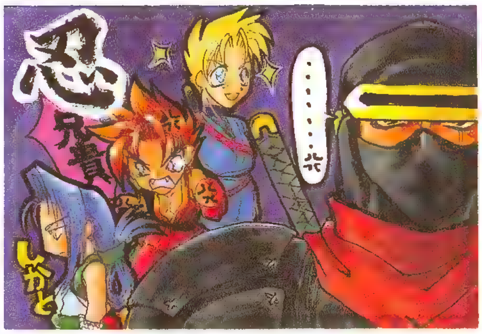
次号から〝凝ってます〟はスペース拡大するぞ！



# 3パーセントの誘惑



●PN／風間はぐき（愛知県）
鐘の中に入ってるのは楓となァ？ 劾鬼・清姫で楓ゲットだぜー！ な～んてこと、できたらいいのになぁ♡ マジで（笑）。




●PN／風泉隼斗（滋賀県）
忍びの鉄則！ 目立ってはいけない！ でもサムスピの忍者君'sは派手なんじゃよ…。なんでかなぁ？ う～ん…。

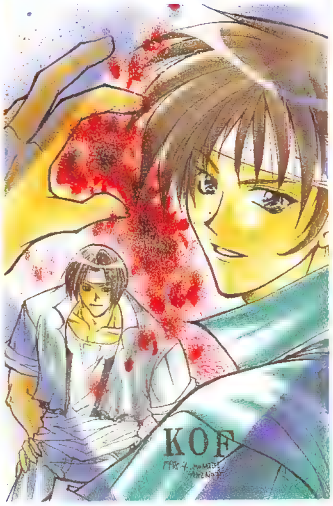
●柏元祐さん（香川県）
勇ましい香緋＆リックじゃな！ これから闘いに挑むところなのでしょうか？ 迫力ある構図がグッドです！

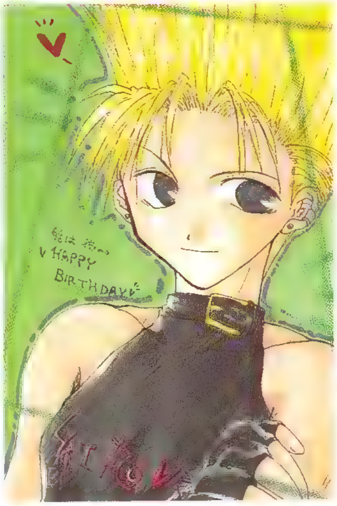




●PN／衿花志穂（愛媛県）
クリッと大きな瞳に吸いこまれちゃいそうだにゃあ♡ ウッシッシ♡ やっぱカワイイ娘はよいのう♡

●PN／秋野もみじ（山口県）
何ィ～!! 真吾が炎!? あんだけ努力してるんだから出させてあげたいよな。イラストのサイズはハガキと同じ比率ならOKよん♡



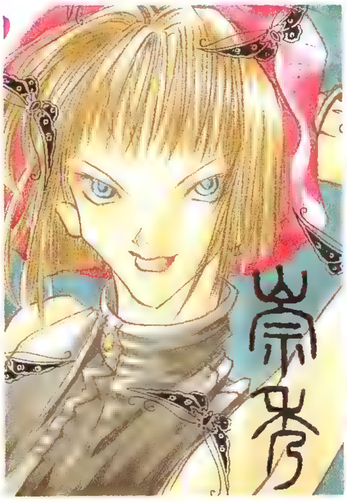

●PN／瑞木葵（京都府）
今月の誕生日コールは紅丸じゃい!! 「KOF京」にもベニーはちゃんと出るので安心してプレイしてね♡




●PN／風牙りんね（千葉県）
ピョンと跳ねて元気一杯のアテナ！ TVドラマもはじまったけど、みんなちゃんとチェックしてるかな？

●PN／牧野真（埼玉県）
ダブル楓！ しかも稲妻バリバリじゃい！ ちょっと不安気なノーマル楓に対して、不敵な笑みのハイパー楓がいいカンジ！






●PN／オカジユン（愛知県）
なんとも高ビーな弟君ですな。まあ高貴な生まれの方ですし、それで強かったら高ビーにもなるってもんだよね。うんうん。

●PN／石川ハジキ（茨城県）
会社のMacを使ったって？ そんなもんだよね（笑）。こんな雑誌あったらファンはたまりませんな！ しかしゲイ分社って…。

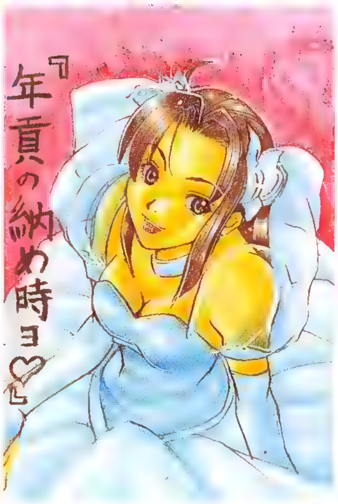




●PN／コッパミジンコ（愛知県）
そうきましたか（笑）。確かに知らないうちに背後に忍び寄っていて、振り向いたらいるよってことありそうだよな。こえっ!!

●PN／G・S・江藤（千葉県）
CG全然OKッス！　CGでしかできない効果とかもあるしね。その辺を活かしたイラストに仕上げるとポイント高いぞ！

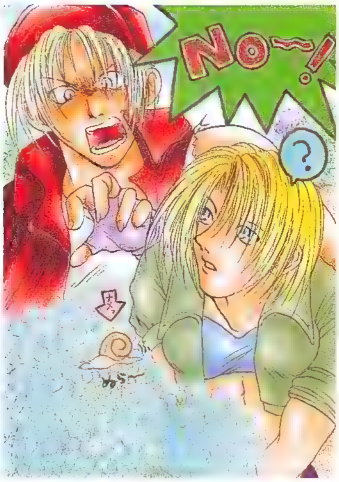





●PN／藤堂潤太狼（愛媛県）
君の年で年甲斐もなくなんていってたらオイラはどうしたらいいか…。まだまだ大丈夫にゃ！　だから天晴にも写真送ってね♡

●PN／蒼城たくと（秋田県）
キム先生は、悪人には恐いけどいい子ちゃんにはやさしいのじゃ！　恐かったということは実は君も悪い子ちゃん!?　なんちて♡




●PN／橘雅龍（奈良県）
そうだね。ぼちぼち天敵の季節なんだね、テリー兄貴にとって（笑）。やっぱり、殻ついていてもダメなのかしらん？



●PN／蒼至（福岡県）
人生の中心になっちゃうゲームってあるよね。オイラはその時々で違うけど、やってる間はそれに振りまわされっぱなしだにゃ、トホホ。

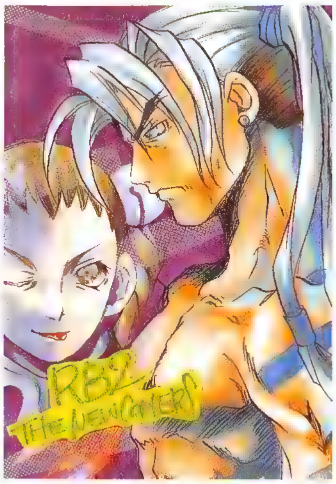


●PN／皐月シン（長崎県）
看板娘の香緋ちゃん♡　こんなに可愛くてキュートな娘が働いてるお店だったら毎日通っちゃうのになぁ♡　ムフフ♡

## 今月の誘惑賞



★PN／如月海（兵庫県）
羅刹の一閃の顔っていうとあの挑戦的な微笑みでしょうか？　彼女らしくていいよね、うんうん。でもこのイラストみたくやさしい笑みもよいのう♡




●PN／相羽ユキコ（埼玉県）
たくましいリック殿じゃ～!!　その鍛え抜かれた胸の筋肉に触らしてケロ～!!　はぁ…、ウットリ♡




●PN／うしを（静岡県）
チャムチャム蝶とたわむれるの図。のどかでええのう。ポカンとして見てるパクパクも可愛いぞ♡

NEO・GEO　PS　SS　GB

# ネオジオ家庭用新作ゲーム情報

ネオジオの未来を垣間見るコーナー「ネオジオ家庭用新作ゲーム情報」。ネオジオやプレイステーション、セガサターンなどの家庭用ハードに移植されたゲームの最新情報をお届けするぞ。今月はネオジオCD版『メタスラ2』、PS版『KOF'97』『RB餓狼DM』の3本を紹介しよう！



NGCD

家庭用CD

CD版ではコンティニュー時のキャラ変更は不可。2P乱入時もキャラ選択不可で、設定されたキャラが登場するとのこと。かけあいアリか!?

## メタルスラッグ2

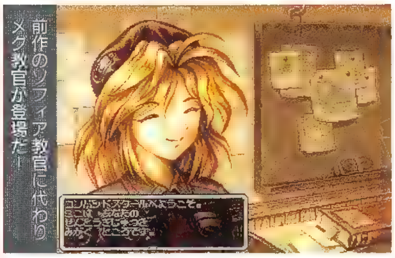
SNK
6月25日発売予定　6,800円
アクションシューティング

### CD版では新モード追加！

#### 新キャラ登場！

前作のコンバットスクールに登場したソフィア教官が結婚退職したため、今回は新たにメグ教官がプレイヤーの指導にあたることになった。

このメグ教官、結婚経験ありだが夫に捨てられて今は独り身という。前作に比べて恋愛イベントを大幅に強化というとなので、楽しみも増える!?



前作のソフィア教官に代わりメグ教官が登場だ！

#### メグ教官の『メタスラ2』講座

なんとネオジオフリーク読者のために、メグ教官がCD版『メタスラ2』の説明をしてくれることになったぞ！

心して聞くべし！

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

ネオジオフリークの皆さん、初めまして。私は正規軍のコンバットスクールで新人兵士の指導にあたっているマーガレット・サウスウッド少佐です。今日は、『メタルスラッグ2』のネオジオCD版についてのPRをさせていただくことになりました。しばらくの間おつきあいください。

##### ARCADE MISSION

これは、ゲームセンターの『メタルスラッグ2』を完全移植したモードです。

4人に増えたプレイヤーキャラクターはもちろん、敵の出現に至るまでまったく同じ、完璧に移植されています。ゲームセンターで悔しい思いをしたあなたもゆっくり遊んでいただけますし、オリジナル同様、お友達との2Pプレイもお楽しみいただけます。

##### OPTION

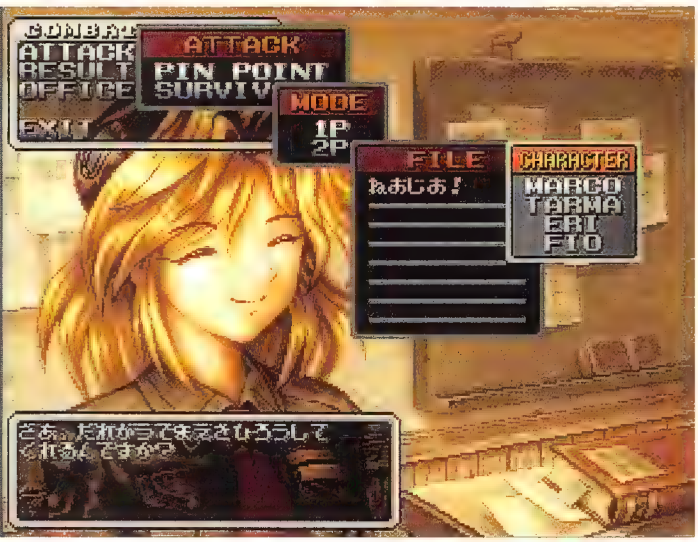
お家で楽しく遊んでもらうために、いろんなオプションモードもおつけしています。

まずはHERO。これはアーケードミッションでのプレイヤー機数を1～5機まで設定できます。どうしても最後までいけないというあなたも、これでだいぶ楽になりますね。

それでもダメならDIFFICULTY。EASYから

### メグ教官プロフィール

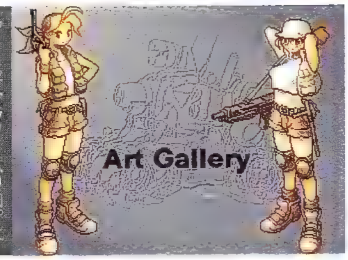
名前：マーガレット・サウスウッド（MARGARET SOUTHWOOD）
性別：女
国籍：アメリカ・フロリダ州
職業：正規軍戦術戦闘教科連隊少佐
誕生日：2001年9月10日
年齢：29歳
身長：158センチ
体重：49キロ
スリーサイズ：89・56・85
血液型：B型
趣味：園芸
好きなこと：息子のトーマスと遊ぶこと
嫌いなこと：さびしいこと
大切な物：息子のトーマス
特技：家事全般
口ぐせ：あらあら…



さわやかな笑顔とは対称的に、実は不幸な身の上なのだ



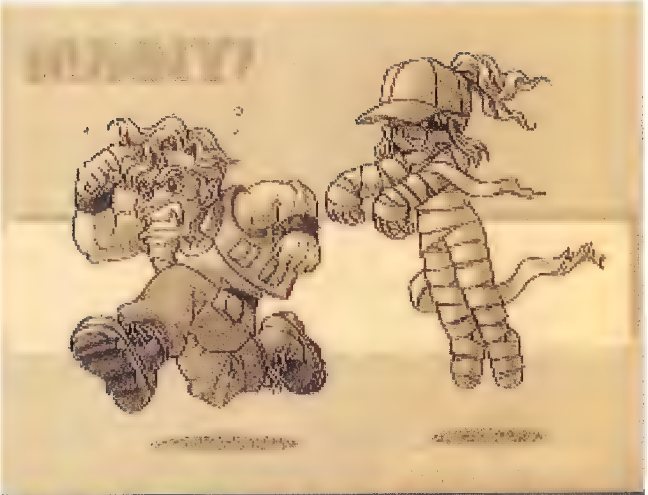
うーん、怒った顔も魅力的♡ だからって意地悪すんなよ



アートギャラリー入り口。エリとフィオがお出迎え

HARDまで4段階に設定できますから、自分の腕前にあった難易度に設定してがんばってみてください。

次はKEY CONFIG。コントローラーのボタン配置をあなたのお好みにあわせて変更できます。このキーコンフィグは1P、2Pべつべつに設定できますから、お友達ともなかよく遊べますね。


フィオがミイラになってマース！　マルコじゃなくてもそりゃ逃げるわ…

あと、VULCAN FIXというのもついていて、ショットボタン押しっぱなしでバルカン砲のオート連射と方向固定ができます。敵の攻撃を避けつつバルカン砲を撃ちこむ…なんてこともできますから、これで乗り物に乗った時も安心ですね。

## ART GALLERY

ここにはメタスラ開発時の設定資料や描き下ろしのイラストがたくさん収録されています。

もちろん描いたのはオリジナルのデザイナースタッフで、今回はゲームをプレイするだけじゃ分からない裏設定の解説に重点を置いた内容になっています。これを読めば、あなたも立派なメタスラおたくになれますよ。

このアートギャラリーはミュージックモードも兼ねていますから、BGMもじっくりたんのうしていただけます。あと、詳しい内容は聞いていませんが、開発者のお遊びも入っていると聞いています。


コミカルなだけじゃなく、こんなタッチもアリなのだ

## COMBAT SCHOOL

前作でも好評だった、コンバットスクールも健在ですよ。プレイヤーのあなたは新人兵士として正規軍の訓練学校に入学、戦闘訓練に励みます。



穴掘って金塊！　これぞ男のロマンじゃってヤツですか…

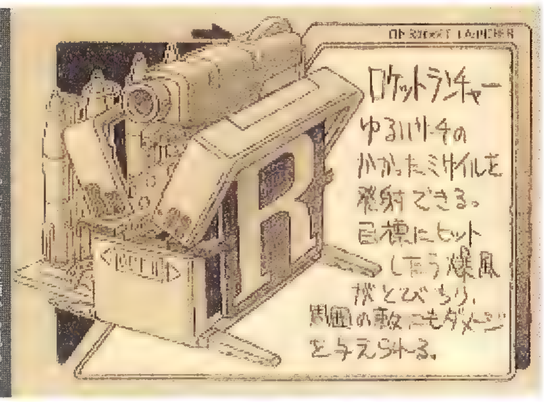
訓練メニューは2つで、1つめはピンポイントアタック。これは好きなステージを選んでスタートからボス撃破にかかった時間を計る訓練。まあ、簡単にいえばタイムアタックですね。クリアタイムが短ければ短いほどいい評価が得られます。

もう1つはサバイバルアタック。これはプレイヤー1機でどこまで死なずに進めるかという、あなたの集中力を拝見させていただく訓練です。もちろんたくさん進めば進むほどいい評価をつけさせていただきます。

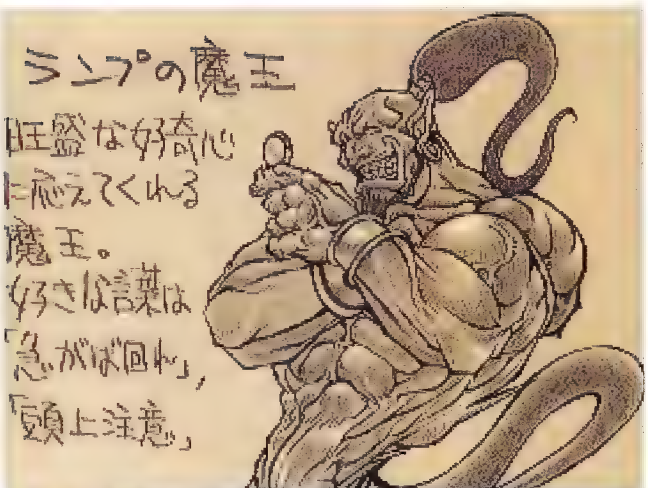
階級は「新兵」からスタートしていただきますけど、成績しだいでどんどん昇格していきますからがんばって「元帥」をめざしてください。

この2つの訓練はともに2人同時でも挑戦できますから、お友達も誘って、一度のぞきにいらしてくださいね。

なお、スクールでは私があなたの担当として指導させていただきます。私、普段はおっとりしていますけど、指導には厳しくあたらせていただきますから、気を抜かないでくださいね。



ロケットランチャー。ボックスを横から見るとちゃんと画面上のマークの形になってる！



2面に登場、ランプの魔王。ところで手に持ってるのは何だろね？

あっ、厳しいといいましても、けじめをきっちりつけたいという意味で、生徒とのコミュニケーションも大事にしたいと思っています。

訓練の合間の休憩時間にはお話しさせてほしいです。でも私に話しかけるのはちょっと難しいかも。ヒントは…スタートボタンを…えっ？　ごめんなさい、これ以上はまだいってはいけないそうです。でもきっと会いにきてくださいね。

まあ、そんなこんなで『メタルスラッグ2』CD版の紹介をさせていただきました。それじゃ、今度は『メタスラ2』CD版のゲームの中でお会いしましょう。あなたが会いにきてくださるのを私、ずっと待っていますから。

# PS プレイステーション

# ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

ついに発売となったPS版『KOF'97』。今回はお待たせのオロチ使用コマンドをその他の隠しキャラと合わせてお教えするぞ。

SNK
発売中 5,800円
格闘アクション

## オロチを含む隠しキャラ使用コマンド公開だ!

PS版では暴走庵&レオナ、オロチチームが簡単なコマンドで（しかも一気に）出せるようになっているぞ。
ちなみに待ちに待ったオロチはVSモードでしか使えないので注意しよう。

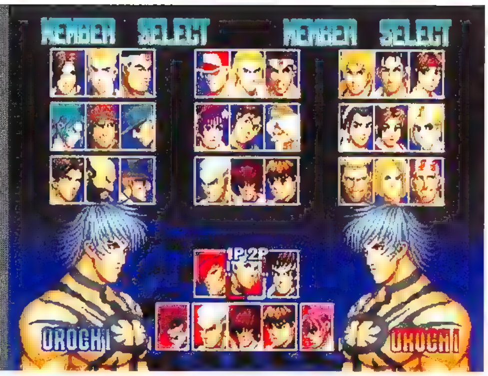
**オロチチーム**

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ
ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ
オロチチーム

キャラ選択画面でR1+L1同時押しで出現

**'94草薙京**

キャラ選択画面で京にカーソルを合わせ、スタートボタンを押しながら選択



オロチの出現場所は想像どおり、庵と真吾の真ん中。もちろん同キャラ対戦もOK

## オロチクリス 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| ЧИ НО БАЦУ（ちのばつ） | →or←+□ |
| ТЭН НО ЦУМИ（てんのつみ） | →or←+△ |
| ●特殊技 | |
| МУЁ НО ОНО（むようのおの） | →+× |
| ●必殺技 | |
| КАГАМИ О ХОФУРУ ХОНО（かがみをほふるほのお） | ↓↙←+×or□ |
| ЦУКИ О ЦУМУ ХОНО（つきをつむほのお） | →↓↘+×or□ |
| ШИШИ О КАМУ ХОНО（ししをかむほのお）投げ間合いで | ←↙↓↘→+×or□ |
| ТАЙЁ О ИРУ ХОНО（たいようをいるほのお） | ↓↘→+×or□ |
| ●超必殺技 | |
| ДАЙЧИ О ХАРАУ ГОУКА（だいちをはらうごうか） | ↓↘→↓↘→+×or□ |
| АНКОКУ ОРОЧИ НАГИ（あんこくおろちなぎ） | ↓←↙↓↘→+×or□ |

## オロチシェルミー 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| БАКУРАИ（ばくらい） | →or←+□ |
| ЭНРАИ（えんらい） | →or←+△ |
| ●特殊技 | |
| КОУРАИ（こうらい） | →+○ |
| ●必殺技 | |
| ЯТАНАГИ НО МУЧИ（やたなぎのむち） | ↓↙←+×or□ |
| ШАЖИЦУНО ОДОРИ（しゃじつのおどり） | ↓↙←+○or△ |
| МУГЭЦУ НО РАЙУН（むげつのらいうん） | ←↙↓↘→+×or○or□or△ |
| РАИЖИН НО ЦУЭ（らいじんのつえ） | ジャンプ中↓↘→+○or△ |
| ●超必殺技 | |
| ШУКУМЭЙ, ГЭНЭЙ, СИНСИ（しゅくめい・げんえい・しんし） | ↓↙←↙↓↘→+○or△ |
| АНКОКУ РАИКОКЭН（あんこくらいこうけん） | ↓↘→↓↘→+×or□ |

## オロチ社 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| БАКУ（ばく） | →or←+□ |
| БЭКИ（べき） | →or←+△ |
| ●特殊技 | |
| БУ（ぶ） | →+○ |
| ●必殺技 | |
| МУСЭБУ ДАЙЧИ（むせぶだいち）投げ間合いで | →↘↓↙←→+×or□ |
| НИРАГУ ДАЙЧИ（にらぐだいち）投げ間合いで | ←↙↓↘→+×or□ |
| ОДОРУ ДАЙЧИ（おどるだいち） | ←↙↓↘→+○or△ |
| КУЖИКУ ДАЙЧИ（くじくだいち） | ↓↙←+×or□ |
| ●超必殺技 | |
| АРАБУРУ ДАЙЧИ（あらぶるだいち）投げ間合いで | ←↙↓↘→←↙↓↘→+×or□ |
| ХОЭРУ ДАЙЧИ（ほえるだいち） | ↓↘→↓↘→+×or□ |
| АНКОКУЖИГОКУГОКУРАКУ ОТОШИ（あんこくじごくごくらくおとし）投げ間合いで | →↘↓↙←→↘↓↙←+×or□ |

## '94 草薙 京 技コマンド表

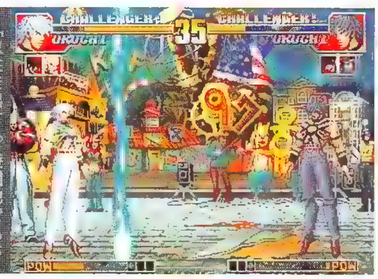
| 技 | コマンド |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| 釟鉄 | →or←+□ |
| 一刹背負い投げ | →or←+△ |
| ●特殊技 | |
| 外式・轟斧 陽 | →+○ |
| 外式・奈落落とし | ジャンプ中↓+□ |
| 八拾八式 | ↘+△ |
| ●必殺技 | |
| 百八式・闇払い | ↓↘→+×or□ |
| 百式・鬼焼き | →↓↘+×or□ |
| 百壱式・朧車 | ←↓↙+○or△ |
| ●超必殺技 | |
| 秘奥義 裏百八式・大蛇薙 | ↓↙←↙↓↘→+×or□ |



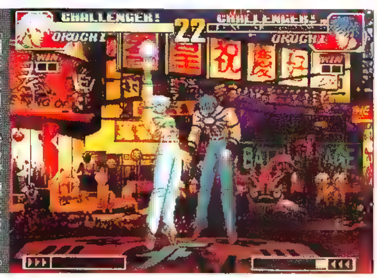
これがPS版のパッケージイラスト。オロチ覚醒の瞬間!?



「画面全体に光を浴びせる」。卑怯なまでに広範囲。もちろん超必



「火柱を起こす」。遊園地でもちゃんと出るので安心



「相手を引き込んで魂を抜く」。超必の一つ。てゆーか死にます

**オロチ**

VSモードで暴走庵、暴走レオナ、オロチチームを出現させたあと、R2+L2同時押しで出現

## オロチ 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| ●必殺技 | |
| 火柱を起こす | →↘↓↙←+×or○or□or△ |
| 衝撃波を出す | ↓↘→+× |
| 前方にバリアを張る | ↓↘→+○ |
| 斜め上にバリアを張る | ↓↘→+□ |
| 相手の飛び道具を跳ね返す | ↓↘→+△ |
| ●超必殺技 | |
| 画面全体に光を浴びせる | ↓↘→↓↘→+×or□ |
| 相手を引き込んで魂を抜く | ↓↘→↓↘→+○or△ |

※オロチの必殺技コマンドには技名がありません

**PS**

## プレイステーション

もうすぐ発売となる"PS"だけの餓狼伝説。新たに明らかになった「おまけ」モードやラスボス"ホワイト"を一気に公開していこう。

# リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND

SNK　6月25日発売予定
5,800円／初回限定版6,800円
格闘アクション

## 発売まであと少し! 今月も新情報公開!

### 「おまけ」モード出現!?

一定の条件を満たすとオプション画面に「おまけ」という項目が出現する。その条件とは、どうやら何らかのモードをクリアすることのようだが…。ここでは、現在分かっている「おまけ」モードの一部を紹介しよう。


「ムービー観賞」では中間デモなどもバッチリ見れる



コンフィグ画面。条件を満たせばおまけが出現する

### ムービー観賞

シングルモードをクリアすることで出現。オープニング・中間デモ・エンディングムービーが観賞できる。

### 必殺技選択

サバイバルモードをクリアすると出現。クリアしたキャラの簡易必殺技（LRボタンに対応）を自由に変更できるようになる。ちなみに、クイックアプローチやテクニカルライズもわりふれるようになるのだ。



「必殺技選択」。クイックアプローチもワンボタンで可能

### コイツがボスだ! ホワイト

かつての支配者を失ったサウスタウンで勢力を拡大した組織のボス。世界各地に武器製造工場を建設し、その影響はアルフレッドの故郷へも及んだ。ホワイトに関してはまだ未知の部分が多いが、何か「不思議な力」を使うらしい。


月明りに照らされるホワイト。手前に見える、バンダナってもしや…


今までの餓狼にはいなかったタイプのボスだ

### 新システムをおさらいしよう

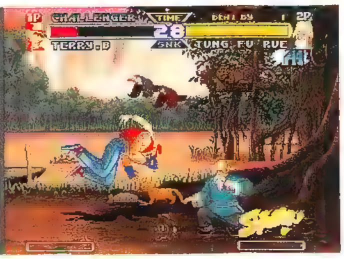
ライン制になったことで、システムにも数々の変更が加わった。それらの新システムを簡単にまとめてみたぞ。

またPS版独自の操作として、ゲーム中にスタート+セレクトでリセットがかかる。

### テクニカルライズ

ダウンの瞬間に←↙↓+△

ネオジオ版でいうダウン回避。ダウンをキャンセルして、素早く後方へ跳ね上がる。つまり名前が変更されただけで、内容の変更はない。投げ技、超必殺技、潜在能力、ブレイクショットでのダウンは回避できないので注意。


テクニカルライズ。ダウンを回避して跳ね起きるぞ

### クイックアプローチ

相手の攻撃中→+△

相手の攻撃をガードしつつ突進し、相手との距離をつめる。このシステムをいかにうまく使うかが攻防の要となるか!?

### ファイナルインパクト

キャラごとに設定された特定の必殺技（ファイナルインパクト可能技）をキャンセルして、超必殺技または潜在能力（ファイナルインパクト技）を発動する。イメージ的には『月華』の昇華が『餓狼』で使える、と思ってていい。

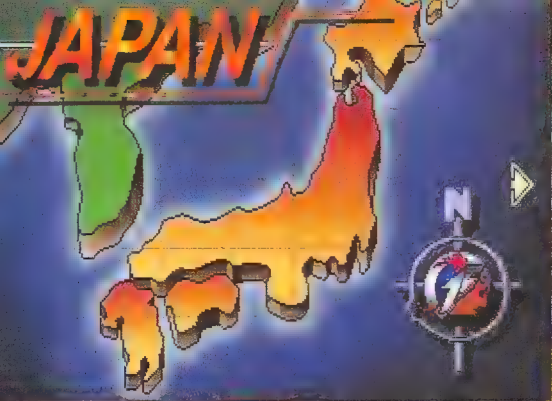
ただしファイナルインパクト技もキャラごとに決まっているので、そのへんは注意。


烈風拳をクイックアプローチで突き抜けるキム



ファイナルインパクト。火龍追撃棍をキャンセルして…


なんと超火炎旋風棍を出せるのだ! 恐ええ～













# ザ・キング・オブ・ファイターズ京
THE KING OF FIGHTERS KYO

TM

# KOF'97の興奮が甦る バトルシーンをついに公開!!

回を重ねるごと、次第に明らかになってきた『KOF京』のシステム&ストーリー。夏が近づくにつれ、期待はますます高まってきている。

今回はマップ移動の補足と、ステータス画面解説に加え、ついにお待ちかねのバトルシーンを公開するぞ！



SNK/夢工房

| | |
|---|---|
| 業務用基板 | —/— |
| 家庭用ROM | —/— |
| 家庭用CD | —/— |
| SS | —/— |
| PS | 8月27日予定/5,800円 |
| | アドベンチャー |

# 大阪MAPの歩きかた

## 心得その壱 1日は14時間

『KOF京』は、マップ内のさまざまな場所にいくことによりイベントが発生し、ゲームが進展していく。

最後の「KOF'97」編までのリミットが約1ヵ月間しかないことは先月号の通りだが、その期間の1日1日の行動時間も限られているのだ。

まず、ゲーム開始は朝8：00から。マップ内の各地点を訪れるごとに1時間が経過し、16：00になると夕方、そして18：00になると夜になる。22：00になった時点で1日が終了。つまり、京の行動可能な時間は1日14時間ということになるのだ。

リミットまで、どれだけのキャラクターと出会えるかが、この1日の行動内容にかかっている。マップ散策をする際には時間配分に気をつけることが大切なのだ。

ゲームスタートは、朝8時。早起きだのう…







時刻は夜6時。夜の大阪では、どんなことが起こるのか？

## 心得その弐 キャラの性格を読む

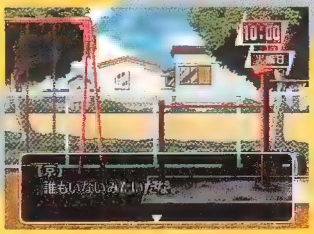
ゲームのスタート地点であり、京の住む街でもある大阪のMAPで移動可能な場所は、学校、草薙道場、公園、ゲームセンターなど、全部で計12ヵ所もあるのだ。

また、国内ならば東京に移動することもあり、移動場所はかなり広範囲。あまりよけいなところをウロウロしていると、すぐに時間がたってしまうぞ。

より多くのキャラに会いたいなら、ストーリーに沿って移動するだけでなく、それぞれの登場場所を研究しよう。たとえば、大門なら柔道の講師をしているから大学に、ニューフェイスチームならライブハウス、アテナやケンスウなら学校、紅丸ならナンパ通り…といったように、キャラクターの性格や職業によって、ある程度、出会える場所が読めるようになっているぞ。




駅にいき電車に乗れば、東京にいくこともできる




うまくいかないと、結局誰もいないなんてことも




柔道の講師をしている大門。ということはここは大学？

ユキとはやっぱり学校で？ 京としてはいきたくないか




※ゲーム内容、及び画面写真は開発中のものであり、変更される場合があります。

# ステータス画面&バトルシーン公開

## ステータス画面解説

ステータス画面ではゲーム中で知り合ったKOF参加資格のあるすべてのキャラクターと、そのキャラの京への好感度が表示される。ただし、シナリオ進行上、出会っていないキャラクターについては当然表示されない。

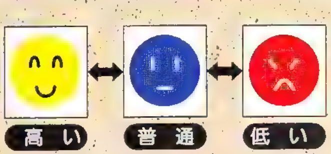
この画面上でキャラクターを選択すると、選んだキャラクターのステータスを見ることができる。







❶キャラクターの名前
❷京への好感度
❸キャラクターのグラフィック
❹戦闘時の基本能力（攻撃力、防御力、スピード）
❺行動の種類（パンチ、キック、連続技、超必殺技）
❻使用できる必殺技




## バトルシーン公開

ステータス画面での行動の種類や、必殺技一覧を見ても分かるように、『KOF京』のバトルシステムは難しいコマンド入力の必要がない。簡単な技選択によって、誰にでもKOFのバトルを楽しんでもらえるような、新しいシステムを採用しているのだ。



ビリーの集点連破棍。愛用のカトリーヌが光とともに炸裂!!



庵の青い炎もこの通り！　ちなみにこれは鬼焼き



必殺のR.E.D.KicKも健在！　名前の通り華麗



なんと！　新キャラ千堂恭司の必殺技も!!　その技名とは？

おなじみの必殺技のグラフィックは、炎や光のCG合成により、いっそう迫力が増している。また、特定の技を発動するとアニメーションが挿入されるなど、『KOF京』ならではのバトルが楽しめること間違いなしだ！



光輝く炎がまぶしいっ！　超必殺技が楽しみだ



地を這う炎…これはなんと闇払い!?　復活ばんざ～い

# ブレイジングスター エンディングカット集

©YUMEKO…

実は『ブレイジングスター』には都合により入れられなかったという、各キャラ別の中間デモ&エンディング資料が存在したのだ！
そのままお蔵入りは惜しすぎるので、その幻のシナリオとエンディングカットを大公開するぞ!!



最強の存在となり勝ち誇るキャスター。しかし欲望は尽きない…

## キャスター編

全てを承知の上で『悪魔』と契約を結んだキャスター。新しい体の試運転が終了した今、自分が頂点に立つべく〝邪悪なる兵器〟の元へ向かう。

▼▼ステージ1クリア▲▲
全く満足していない。
「この程度じゃ肩慣らしにもならねぇぜ！　もっと歯ごたえのある奴ぁ、いねぇのか？」

▼▼ステージ2クリア▲▲
もう飽き飽き。
「宇宙も飽きたぜ！　地上にでも降りるか！」

▼▼ステージ3クリア▲▲
怒り憤懣。
「しつこい野郎だったぜ！　死ぬかと思ったじゃねぇか！」

▼▼ステージ4クリア▲▲
不満たらたらに叫ぶ。
「おら、おらぁ！　まだまだ、こんなもんじゃねぇぞ！」

▼▼ステージ5クリア▲▲
ザコとの戦闘に飽きたキャスターは自分を改造した『生みの親』が待つ空中要塞『セレファイス』（ステージ6）に向けて移動を開始した。
もうそろそろ終わりにするかといった感じ。
「さぁてそんじゃま、そろそろ『親父』の顔でも見に行くか！」

▼▼ステージ6クリア▲▲
〝邪悪なる兵器〟『ヴラウシェラ』を破壊すべく要塞中心部へと向かう。
これから、自分を改造した最強の敵と戦えると思うと嬉しくてしょうがない。
「へへへ、帰ってきてやったぜ『親父』！　感動のご対めーん、ってか？」

▼▼ステージ7クリア▲▲
自分が『ヴラウシェラ』に成り代わり〝邪悪なる兵器〟として世界に君臨する。ご満悦なご様子。
「はははははは――――っ！　強い強い強いぃぃっ！　俺サマが最強だぁ！　俺はついに最強の力を手に入れてやったぞ！　はーっはっはっは。ザマァミロ――――！」
しかし、キャスターの野望はまだまだこんな物ではなかった。自分に言い聞かせる様にそっと。
「しかしまだまだこれからだ」
全てを振り切るかの様に叫ぶ。
「こんなもんじゃ飽きたらねぇ!!」
自分の抱負をさもおかしそうに叫びまくるキャスター。
「もっともっと強い力を手に入れてやる！　宇宙をぶっ飛ばせる程の力をなぁ！　はーはっはっは。わーはっはっはっはっ！」

## リーファ編

記憶を失ったまま、ただ『悪魔』として敵を打ち倒すリーファ。かすかに残った心の奥底にあるのは破壊衝動のみであった。しかし、徐々に元の『人間の心』を取り戻しつつもあった。

▼▼ステージ1クリア▲▲
もっと、もっと欲しいって感じ。
「敵、敵はどこ？　こんなんじゃ足りないよ！　もっともっと壊してやるぅ！」

▼▼ステージ2クリア▲▲
子供がオモチャを見つけて喜んでいるような感じ。
「あははは！　なぁんだ、あそこにいっぱいいるじゃない！　待ってて、今壊しに行ってあげるから！」

▼▼ステージ3クリア▲▲
大気圏に放り出された不安よりも地上に沢山敵がいる事に喜ぶリーファ。
「やたっ！　あんなにいっぱいいるぅ！　うぅん、興奮してきちゃったぁ！」

▼▼ステージ4クリア▲▲
山岳地帯に隠れている敵を見つけてご満悦な様子（ちょっと甘える感じ）。
「そんな所に隠れてないで、あたしと一緒に遊ぼうよっ！」

▼▼ステージ5クリア▲▲
リーファはさらに敵が沢山いる空中要塞『セレファイス』（ステージ6）に向けて移動を開始した。激しい困惑。
「何……何で……？　敵がいっぱい……嬉しいはずなのに……。何故か行くのが……こわい……」

▼▼ステージ6クリア▲▲
謎の吐き気に襲われつつも要塞中心部へと向かう。
戦う事に困惑している。泣きそう。
「これでもう終わりにして……。もう戦いたくないよ……気持ち……悪い……」

▼▼ステージ7クリア▲▲
『ヴラウシェラ』を破壊し、ようやく謎の吐き気から解放されるリーファ。と同時に全ての記憶が戻ってきた。
今まで自分がしてきた事に激しく動揺する。
「……！　何もかも思い出したわ！　あたし改造されて……な、なんて事を……父さん、あたし……どうしたら……」
と思っていたら、持ち前の楽観主義で無責任な発言をする（コ、コギャル）。
「ま、いっか。全部終わったんだしぃ。これで世界は救われたんだしぃ……」
次の瞬間には全てを忘れ、新しい面白い事を考え始めているリーファ。
「それにぃ、もう戦争飽きちゃった。次は何やろっかなぁ」



う～ん、何ていうか、今どきの女の子は怖いっていうことですかね

# JB編

戦闘中に『人間の心』を取り戻したJB。しかし、今すぐ妻と娘の元に帰る訳にはいかなかった。失われた『時』を取り戻すまでは……。

▼▼ステージ1クリア▲▲

遠い過去を思い出す感じ。

「フラン、リリアス……待っていてくれ。全てにケリをつけたら必ず帰る……」

▼▼ステージ2クリア▲▲

少し考えて……。仕方がないといった感じ。

「地上へ降りるには……。やはり軌道エレベーターを使うしかないか」

▼▼ステージ3クリア▲▲

やられた！　大丈夫なのか？　といった感じ。

「くっ！　大気圏かっ！　耐えられるのか、この状態で！」

▼▼ステージ4クリア▲▲

自問自答するJB。

「ヴラウシェラのある宇宙要塞に近付くには……。やはり山岳地帯を進むのが一番安全か？」

▼▼ステージ5クリア▲▲

行動がバレていたと知ったJBは、空中要塞『セレファイス』（ステージ6）に向けて移動を開始した。

おかしい……。くそう、やられたといった感じ。自分に言い聞かせる様な感じで叫ぶ。

「行動がバレてる？　ヴラウシェラめ……全てお見通しという訳か！　こうなったら、一気に行くしかない！」

▼▼ステージ6クリア▲▲

最後の戦いに向けて気合いを入れて宣言するJB。

「ヴラウシェラ！　返してもらうぞ、失われた時を、自分自身を！」

▼▼ステージ7クリア▲▲

ヴラウシェラを破壊したものの力尽き倒れるJB。あきらめの様子。

「フラン、リリアス……終わったよ。全て……。でも、もうおまえ達には会えそうにないな……」

意識が朦朧としてくる中、妻と娘の幻が見える。JBは幻とは思わず、ようやく安らぎを覚え、静かに息を引き取る。

「……!!　あぁ、なんだ。2人共そこにいたのか……。父さん、帰ってきたよ……。ただ……い……ま……」



JBがいつも身につけていたロケットの中には、家族と一緒にいつまでも微笑み続ける彼の姿があった……

# 麻雪編

長い長い悪夢からようやく解放された麻雪。その血塗られた手には一つの小さなお守りがあった。

これ以上『悪魔』への『生贄』を増やさない為、自分の家族を救う為、そして『自分の明日』を見つける為、全ての元凶である〝邪悪なる兵器〟の元へ向かう。

▼▼ステージ1クリア▲▲

記憶の一つ一つを確認するかの様に、声を出しながらつぶやく麻雪。

「歩行型強襲陸上戦艦『ユーゴ』が配備されているという事は、ここは第6コロニーの『ウンボロ』……？　なら、この先の通路を抜ければ宇宙に出られるはず……」

▼▼ステージ2クリア▲▲

悲観的に。

「軌道エレベーターは壊れていないかしら？　もし壊れていたら……私、宇宙に一人ぼっちだわ……」

▼▼ステージ3クリア▲▲

眼下に見える母星に、感傷に浸りながらも再び悲観的になる。

「惑星レムリア……。地上は無事かしら？　すでに全滅していたらどうしよう……」

▼▼ステージ4クリア▲▲

ぶつぶつと独り言を言いながらも冷静に状況を分析する。

「空中要塞『セレファイス』に正面から近付くのはちょっと危険だわ。ここは山岳地帯を低空で進入するのが良さそうね」

▼▼ステージ5クリア▲▲

山岳地帯を低空で飛び、空中要塞『セレファイス』（ステージ6）に接近した麻雪は、少なからず緊張を覚えていた。

緊張しつつも決意を固める。

「とうとう来たわ『セレファイス』……。待っていなさいヴラウシェラ！　今そこに行ってあげる！」

▼▼ステージ6クリア▲▲

いよいよ最後の戦いに向けて気合いを入れる。自分自身を鼓舞するかのごとく叫ぶ。

「ヴラウシェラっ！　もうあなたの好き勝手にはさせないわ！　父さんや母さん、亜麻雪、そしてみんなを返してもらう！」

▼▼ステージ7クリア▲▲

ヴラウシェラを破壊し、捕まっていた人々を解放。その中に探し求めていた両親と妹を発見した麻雪の顔に、ようやく笑顔が戻ったのであった。

「父さん、母さん、亜麻雪……。やっぱりここにいたのね……」

最上の笑顔。

「無事で良かった……」



泣きじゃくる妹、亜麻雪をなぐさめる麻雪。優しいお姉さんなんだろうね

# 直美編

第一次地球外知的生命体迎撃部隊として出撃した直美。

銀河中心部にて敵機動惑星のエネルギーコアを破壊するも爆発に巻き込まれ、気が付くとどこかの地表の上にいた。

直美はそこを地球だと確信してDINO135を発進させるが……。

▼▼ステージ1クリア▲▲

謎の敵がいた事による驚き。絶望感に近い困惑。

「何なの、今のは!?　『奴ら』とも違う。ここは地球ではないの!!　そんな！　薫……」

▼▼ステージ2クリア▲▲

驚きの連続。困惑しまくり。

「ここはいったいどこなの？　さっきのは地球型のコロニーの様にも見えたけど、こんな兵器達、見た事も聞いた事もないわ！」

▼▼ステージ3クリア▲▲

混乱しつつも地球らしい惑星を見て、少し期待を持ちつつ一人ごちる。

「あの宇宙ステーションには何の手がかりもなかった。地上に降りれば何かわかるかしら？　宇宙から見る限り、地球の様にも見えるけど……」

▼▼ステージ4クリア▲▲

期待して地上に降りたが、見た事のない風景に絶望する。

「見た事もない都市。見た事もない地形……。ここは、地球ではないのね……。私は戻っては来れなかったんだ……」

▼▼ステージ5クリア▲▲

地球ではなかった事に絶望しヤケを起こした直美は、空中要塞『セレファイス』（ステージ6）に突入を敢行した。

絶望した自分を放っておいてはくれない謎の敵軍団。未知の世界に一人きりという事を嫌でも認識させられた直美は、半分ヤケになって叫ぶ。

「もう、ここがどこかなんてどうだっていいわ！　父さんに！　母さんに！　薫に！　二度と会えないのなら……。もう、どうなったって構わない！　さぁ、かかってらっしゃい!!　心ゆくまでお相手してあげるわ！」

▼▼ステージ6クリア▲▲

ヤケになって戦っていたら要塞の中心部についてしまった直美。八つ当たりするかのごとく、敵の本拠地らしき要塞内を進む。自分が何をしているか半分わからなくなってきた直美は、皮肉を込めて訳のわからない事を叫びまくる。

「どうやら、ここが終着点みたいね!?　ここを破壊したら今度はどこに飛ばされるのかしら？（皮肉）　時計を持ったウサギはどこにいるの？　さしずめアリスにでもなった

気分だわ！（ヤケ）」

▼▼ステージ7 クリア▲▲

ヴラウシェラを破壊し、途方に暮れていた直美の後方から、どこから来たのか妹のDINO246がやって来た。

遠くから叫ぶ感じで。

薫「姉さ〜ん！」

信じられない驚き！　混乱しつつも少し嬉しい。

直美「か…お…る…？　薫！　あなたほんとうに薫なの？　あ、あなたどうしてここに？」

先を急かす薫。

薫「それより今は脱出する方が先よ！」

上の空で返答する直美。

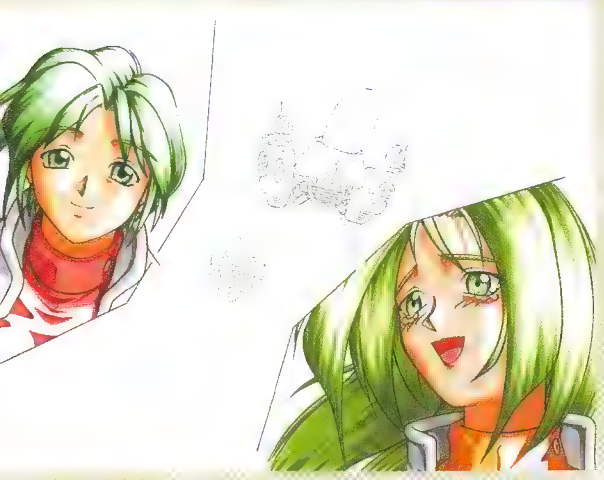
直美「え？　ええ……」

ちょっと不思議。

薫「どうかした？」

全ての疑問を振り払うかの様に妹に強がってみせる。しかし、心の内ではただただ薫に会えた事を喜びつぶやく。

直美「いいえっ！　行くわよ、薫！　ちゃんとついて来なさいよ!!（薫に会えた……。今はそれだけで充分じゃない……）」



もう二度と会えないと思っていた妹との感動の再開。本当によかったね

# 薫編

地球外知的生命体の三度目の来襲に、第三次迎撃部隊として出撃するが、行方不明の姉の事しか頭にない薫。

そんな中、敵の研究プラントらしい艦内で偶然発見した姉の手がかり……。

薫は後先も考えず、プラント内に生じた白い閃光へとDINO246を向かわせるのであった。そこには見た事のない地表が広がっていた。

▼▼ステージ1 クリア▲▲

元の世界で戦っていた敵とは違う謎の敵に襲われて困惑しつつも、姉を捜し出す決意を固める。

「ここはいったいどこなのかしら？　『奴ら』はいないみたいだけど、ずいぶん物騒な所みたい。でも、必ず姉さんを捜し出してみせるわ！」

▼▼ステージ2 クリア▲▲

未知の世界に来たと思っていたが、地球の物によく似たコロニーを目にして困惑と驚きを隠せない。

「地球型のコロニー？　ここは地球圏だっていうの？　そんな、バカな……！」

▼▼ステージ3 クリア▲▲

宇宙から見た惑星は、地球の様にもそうでない様にも見えた。少し自信をなくす。

「地球に似ているけど地球ではない？　姉さんは本当にこの世界のどこかにいるのかしら？」

▼▼ステージ4 クリア▲▲

しばらく惑星上を戦闘しつつ探索したが、動物が一切おらず、兵器のみが活動する不思議な世界に疑問と違和感を覚える。

「それにしても、植物以外、人間はおろか猫の子一匹いない不思議な世界ね。なのにこの戦闘兵器の集団はいったい何なの!?」

▼▼ステージ5 クリア▲▲

山岳地帯を抜けた薫は、上空に見える空中要塞『セレファイス』（ステージ6）に何らかの手がかりを求め、移動を開始した。誰に確認するともなく、つぶやく。

「今までにない大きさの奴ね。さしずめ敵の本拠地って所かしら？」

期待を込めて叫ぶ。

「なら、必ず何らかの手がかりがあるはずだわ!!」

▼▼ステージ6 クリア▲▲

DINO246は要塞の中心らしいブロックに到達していた。もう終わり？　といった感じ。

「ここが最終地点!?」

何も見つからない事への苛立ち。

「ちっ！　姉さんの手がかりも見つからずじまい……！」

皮肉を込めて。

「いいわ、ついでだから遊んでいってあげる！」

▼▼ステージ7 クリア▲▲

ヴラウシェラを破壊した途端、崩れ始める要塞。何も手がかりが見つからなかったと思っていた薫の前に、捕まっていた姉の機体、DINO135が出現した。

ハッと驚く。

「!!」

ちょっと信じられない。

「あ、あれは、DINO135……？」

信じられないながらも期待し興奮。

「何で!?　まさか!!」

期待を込めて叫ぶ。

「姉さ〜ん！」

まだ意識が朦朧としている。

直美「……か……お……る……？」

妹の声にびっくり！

直美「薫っ！　あ、あなた、ほんとに薫なの？　あ、あなたどうしてこんな所に!?」

ようやく見つけた喜びと興奮を抑えきれずにからかう。

薫「姉さんこそ！　随分長い『寄り道』じゃないのっ!!」

必死になって説明する。途中でからかわれている事にハタと気付き怒る。

直美「私は『奴ら』の機動惑星を破壊した時の影響で……って、薫っ!!」

うれし涙を流しつつ笑う。

薫「はははははは……」

ようやく会えた喜びを少し押さえて現実を説明する。

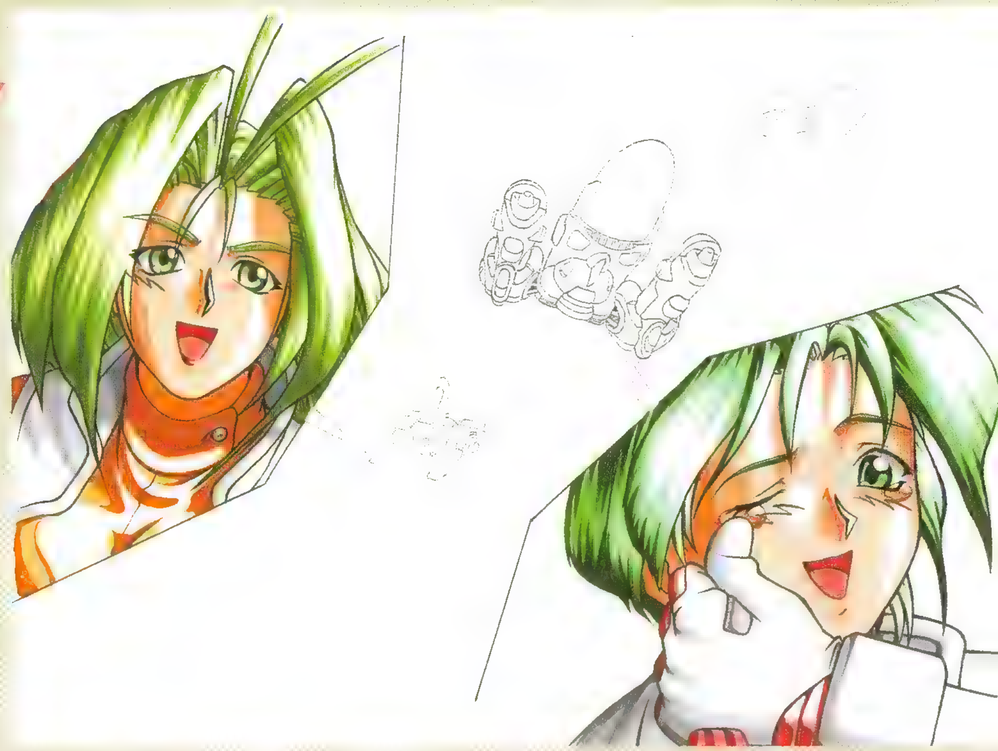
薫「言い訳はあとでたっぷり聞くわ姉さん。それより今は脱出が先よ！」

それでもやっぱり嬉しくてからかう。ちょっとバカにしてみたりして。

薫「ちゃんとついて来てよね！　もうはぐれても捜しに来てなんかあげないからね、ナオミちゃん？」

嬉しいながらもバカにされて怒る。じゃれる。

直美「カ〜オ〜ル〜っ！　ナマ言ってんじゃないわよ！　待ちなさいっ！　コラ〜っ！」



捜し求めていた姉、直美を発見することができて、さすがの薫ちゃんの目にも涙が浮かんでいる

生駒治美連載vol.26

# 碧い砂時計

## ラジオドラマの収録で出会った魅力的なお姉サマとは…!?



ブルー・マリー
『リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS』
©SNK 1998

**生駒治美**（いこまはるみ）

2月5日生まれ／大阪府出身 A型／B80・W58・H86／趣味はコンピュータ、スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング
●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは、『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』などのブルー・マリー、キングなど多数。
その他、TVアニメ『ひみつのアッコちゃん』のカン吉役などでも活躍中。SNKのラジオ番組『ねおちゅぴ』のパーソナリティも務める。



東京都庭園美術館にて

### 高嶺の花だと思っていたら気さくで愉快なお姉さんだった!?

幼少の頃、大福を後で食べようと引出しに隠していたら、すっかり進化してアクロンで洗ったヨモギ餅状態になった。梅雨時は気を付けましょうね。

さて、今回は梅雨のじめじめさをも吹き飛ばす愉快なお姉さんを紹介しましょうかね。

ちょいと前に『RB2』のラジオドラマの収録があったのだ。新キャラ関係のお話で、李香緋役の金月真美さんがこられていたのであります。

金月さんのことを写真でしか知らなかった私は、美人で近寄りがたい高嶺の花タイプの方だと思っていた。だが…現場での雰囲気がなーんか違う。監督の千葉さんのナイスなつっこみに大声でグワァッハ・グハ笑う金月さん!? このおやじみたいな笑い方は、本当に金月さん? 固定観念に捕らわれていた私のイメージが、微かに疑問形になった。

そして『ねおちゅぴ』のゲストに来て頂いた時にも大暴れ。美人顔に似合わず、かなり気さくな方のようだ。

### 金月さんと一緒に一芝居!? 打ち合わせにも熱がこもる!

収録後、みんなで食事に行ってお話をした。スタッフが「生駒は本当に破壊神なんですよー」と言うと、すかさず金月さんが「私もコマンドー真美と呼ばれてたから」と爆弾発言。私は仲間が増えた気分で、嬉しかったな。

だが、頭に〃コマンドー真美〃像がぽっと浮かんだもんだから、金月さんのイメージは確実にブチ壊れた。でもさらりと言ってのける金月さんは、最高に素敵だ。

途中、美人が一緒だと嗅ぎ付けた安井さんが参加することになった（この時点で安井さんは金月さんがいることを知らない）。せっかくだからと、全員で安井さんをハメることにしたのだ。こんな事考え出すと『ねおちゅぴ会議』よりも熱心に企んでしまう私達は、ホントお茶目よね。

安井さんが到着するまで必死でシナリオを考え、何回もリハーサルまでやった。主演・金月さん〃彼氏に振られ、悲しみにくれる女〃、助演・その他全員〃必殺仕掛人〃。安井さんを説得して女を慰めに行かせ、口説き文句でもスクープしようかと、話は決定。

そして、いよいよ幕は切って落とされた…。

### 泣きの演技に主演女優賞決定!! お茶目で無邪気な金月さん…

ガチャと扉が開き、金月さんがそこにいるのを全く知らない安井さんが登場。「やっほー、美人の生駒がお待ちかねでーす」と軽いギャグで雰囲気を和ませる作戦に出たのに、安井さんはマジに帰ろうとしたもんだから、今までの苦労はパーか、とみんな大慌て。生駒、かなりムッとする。

なんとか引き留め、普段ぽく会話する。あまり普通に会話しすぎて、隣の席で泣きの芝居を続けている金月さんから「早くしろ」の合図が…。

慌ててやまやまと私が本題へと持ち込む。安井さんを行かせようと仕掛けたが動かず、仕方なしに私が声を掛け、金月さんを同じテーブルに誘った。ここで何故か台本にないしりとりが始まり、安井さんにバレないよううつむいている金月さんとの奇妙なしりとりが展開されることになった。

金月さんの第一声「ねずみ」で肩が震え、そのあとの「バス」でかなりやばやば。結局我慢できず安井さんにネタをバラしてしまったけれど、あれは最高に面白い遊びだった。

もちろん、主演女優賞は金月さん！ 見事な演技でみんなを笑いの壺に陥れてくれた。

マジでこんな遊びにのってくれる金月さんって、ホント無邪気。おまけにしっかり者で美人とくりゃ、コマンドー魅力にブチのめされない人はいないわけだ。

うーん、尊敬しちゃう!!

### 生駒治美のなんでも質問箱

**Q** 自分を動物にたとえると何だと思いますか？ また、他の声優さんたちは何だと思いますか？
（北海道／R・Aさん）

『こどちゃ』の山羊風花が生駒にそっくりだという噂なので、山羊にしとくよ。でも性格は羊っぽいけどね。

けいちゃんは、ちっこくてちょこちょこした可愛い奴なんで、ハムスター。安井さんは、残飯整理してくれるから野良犬。曽木ちゃんは、顔は小猿だけど猫っぽいな。野中っちは汗かき熊（笑）。前塚さんはボスザル。そして、金月さんはカモシカかな？

### PRESENT

生駒治美のサイン入りポスター（ナコルル＆リムルル）を抽選で1名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「碧い砂時計7月号」係まで。

締切りは7月9日必着。発表は9月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。5月号の当選者は、福島県の花見俊介さん。おめでとう!!

※生駒治美の『碧い砂時計』は、来月号からリニューアルして再スタートするぞ！ これからも応援よろしくぅ!!

# 安井邦彦の遊びは終わりだ!!

**—ROUND24—**

## 『ねおちゅぴDJS』始動 安井氏今回の活躍は?

**この連載も今月でついに2周年！　安井邦彦のラジカルなトークがますます絶好調なこのページ、これからも応援よろしくぅ！
さて、今月のお題は、現在ラジオ『ねおちゅぴ』の番組内で放送されている『ねおちゅぴDJステーション』。SNKキャラが楽しいコントを繰り広げる、DJステーションシリーズ最新作の見どころは…？**



### 不安な気持ちを吹き飛ばす抱腹絶倒の『DJS』！

皆さん、こんにちは。
今年の春は暑かったり寒かったり、冬物をしまいかけてはまた引っ張り出したり、なんてこともちょくちょくあったのですが、皆さんはいかがでしたか？　これから梅雨に入っても、きっとそういうことがあるんじゃないかな…。
どうも年々、地球の気候が荒くなっているような気がするのだけれど、やはり温暖化が進んでいるのかしら…？　うーむ…。
さて突然ですが、もしそんなことを考えるあまり眠れなくなったら、その時は新作の『ねおちゅぴDJステーション』を聴いて、不安な気持ちを思いっ切り笑い飛ばしてしまおう！
たとえ一瞬の夢でもいいじゃないか！
刹那の娯楽でもいいじゃないか！
ほんのひととき、$CO_2$も、ダイオキシンも忘れて、愛すべきSNKキャラクター達と抱腹絶倒のトーサクの世界へ（ちとオーバーだが）!!

### 今回庵子の出番はなし!? 代わりに濃い新キャラが…

というわけで今回のDJステーションは、皆さんおなじみのナコルル、リムルル姉妹こと、生駒治美嬢と神谷けいこ嬢がパーソナリティを務めるラジオ番組『ねおちゅぴ』で、すでに何話か放送されましたが、楽しんでいただけましたか？
現時点ではまだ収録が全部終わっていないので、この先どんな話がとび出てくるのかはわかりませんが、私個人としての今回のポイントは、あの〝庵子センパイ〟が登場していない事ですね。
その代わり、と言ってはなんですが、草薙京クンは、〝○○子〟にかすめ取られていってしまいました。ハハハハ。
あとはふたりのラブラブを願うばかりですね、ウン。めでたしめでたし。
まァ俺としては、この次はサムスピの〝色〟チャンあたりとラブラブを演じられたらなァ、なんて、フフフ。「空虚なお前に、この俺が真実の愛を教えてやる…」とかなんとか言っちゃったりしてね、ハハハ。駄目かな…？　けっこうお似合いだと思うんですけど…。
SNKさん、いかがでしょうか？

### 〝そば処八神庵〟の店員はキング&シェルミー希望！

でもその前に必要なのは、〝そば処八神庵〟の立て直しかなァ…？
アルバイトの破壊神（はかいしん）ナコルルをクビにして、代わりに〝お店慣れ〟しているキングでも雇って、レギュラーメニューに特製の〝和風カクテル〟でも加えてみるとか。
それとも、あのお色気ムンムンのシェルミーに、いつものきわどいコスチュームで店員をやってもらうとか…。でもそれじゃあ、オークラ省の人たちが行ってた〝○○しゃぶしゃぶ〟みたいになっちゃうし…。〝やがみあん〟は前途多難かしら。
また、今回は『ねおちゅぴ』ということで、番組のオリジナルキャラ（だよね？）〝たけし〟と〝ミカ〟が物語に登場して、60年代風（？）の青春物語を展開しているのも大きな特徴ですね。
いずれにしろ、まだまだ続く『ねおちゅぴDJステーション』、これからもお楽しみに!!
ではまた！



八神　庵／「THE KING OF FIGHTERS 京」

[illegible]

## 安井邦彦のおヤスイ御用だ！

庵に関する質問を、役を演じる安井氏自ら答えてくれるこのコーナー。質問は常時募集中！　みんなもどしどし送ってね！
今回は、「安井さん、愛してます♡」というおませなボーイからの質問で～す。

Q：庵は『闇払い』や『八稚女』などの必殺技を持っていますが、安井さんはどんな必殺技をもっていますか？
●PN／パチもんスリャー（宮城県）

A：この私の必殺技ですか八八八。なかなか楽しい質問ですねえ。では、ひとつだけお教えしましょう。
私の必殺技、それは〝赤子泣いてもフタ取るな〟という技です。わかりやすく言うと、鍋でごはん炊きができるということなんですよ、ハーッハッハア―！
つまり、そこには炊飯器も電子レンジもめし炊きのおねーさんも不要！　ただ、ガスコンロと鍋と米と水さえあれば、それでおいしいごはんがパパッと炊けるのだアッ！
どうだ参ったかアッ！　って、これで必殺技になりますでしょうか？　オホホ…。

**PRESENT FOR YOU!!**

安井邦彦サイン入りKOFポスターを抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所へ。
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「遊びは終わりだ!!　7月号」係
締切りは7月9日必着。発表は9月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。
5月号の当選者は、大阪府の高橋恵美さん。おめでとう！

"遊びは終わりだ!!" は次号よりリニューアルして再スタートします。お楽しみにネ！

# 野中政宏のへへ、燃えたろ？

第12回

最近はすっかり女の子の間にも定着した『ゲームセンター＝通称ゲーセン』。私が京に出会ったのも、とある街のゲーセンでした♡…なんて人もきっと多いハズ。
実はあの野中さんも、結構ゲーセンには足を運んでいるのだ。今回のコラムは、そんなゲーセンにまつわるお話をたっぷりとお届けしよう。

## 幸せに出会える場所 皆でゲーセンにいこう！

### 斜(はす)に構えていたマセガキ時代のゲーム論

ＴＶゲームの元祖、インベーダーゲームが世に出たのは僕が小学生の頃。でも現在に至るまで、僕はインベーダーゲームをほとんどした事が無いのだ。

だって、喫茶店で煙草をふかしながら必死になって遊んでいる大人を見て、子供だった僕がいい印象を持つわけが無いじゃない？　ゲームにも大人にも。「何が『ナゴヤ撃ち（※）』だ、ばかばかしい」って、ちょっとバカにしてみたりもしてサ。

今思えば、世間のあまりの熱狂ぶりを見て、逆に冷めてしまったんだろうな。ただでさえ多感な年頃の上に、繊細な子供だったから（笑）。

### 時代とともに移り変わった新しい遊び場

ＴＶゲームに対する第一印象が良くなかったせいか、はたまた僕の生まれ育った時代が悪かったのか、僕の中のゲームセンターって悪～い印象が強かったのだ。僕が中高生の頃は、カツアゲされるなんて事もあったしね。

ここ10年くらいかな？　ゲームセンターが次々に改装されて、明るくておしゃれになったのって。いつの間にかクレーンゲームや格闘ゲームが主流になってて、大学の頃、久々にゲーセンに行ってみた時には、ちょっとしたカルチャーショックを受けたよ。

中高生が友達同士でワイワイ言いながら遊んでいるのを見てると、僕らの時代には無かった楽しみを満喫しているように感じて、ちょっと羨ましく思ったりもするね。

でもサ、そんな中に僕の出演しているＫＯＦやサムスピがあるんだよね。ゲーセンに出かける度にいつも思うんだけど、これって凄い事だよね。

### ゲームだと侮るなかれ！ちっぽけでも幸せは幸せ

ゲームって、つまりは『遊び道具』でしょ？　って事は当然ニコニコげらげら笑って遊べる楽しいモノじゃない？　僕はね、人間にとって「幸せな時、幸せな瞬間」って、笑ってる時だと思うのサ。そりゃあ、ゲームで得られる瞬間、瞬間の幸せなんて、みんなが生きてく中で手に入れる幸せに比べたら、ちっぽけなモノかもしれない。それでも僕は嬉しいね。みんなの感じる幸せの内の数パーセントになれた事実。これは僕にとって、かけがえのないモノなんだ。

ゲームに展開される世界を通して、厳しい毎日を生きていく活力を得る人々がいる限り、僕は全力を尽くすよ。

### 豪華KOF関係者ゲーセンに集結！

ゲームが幸せの瞬間を提供するモノだと悟った今は、ゲームセンターに対するイメージもずいぶん変わったよ。

先日安井さんが大阪に遊びに来てくれた時、安井さんはもちろん、ＳＮＫのＫＯＮＮＹさん、モンスター前塚さん、曽木亜古弥さん、ほりえかおりさん、そして西川葉月ちゃんという豪華メンバーで、江坂のネオジオランドで遊んだんだ。ポリサム（侍魂）で対戦したり、クレーンゲームでそれぞれのキャラクターのぬいぐるみやキーホルダーを取ったり、もう大騒ぎ（爆笑）。今のゲームセンターって、『幸せの玉手箱』みたいだよね。あ～、楽しかった（笑）。



PROFILE
**野中政宏** [illegible]
誕生日：[illegible]
[illegible]
仕事：[illegible]



草薙　京／『THE KING OF FIGHTERS京』

## 野中政宏のお楽しみはこれからだ！

読者さんからの質問に野中さんがお答えしてきたこのコーナーも、残念ながら今月で最終回。たくさんのお八ガキをどうもありがとうございました！

Q：野中さんの趣味はドライブとありますが、どんな車に乗っているんですか？　また、他に欲しい車はありますか？
PN／愛・ガクラン（高知県）

A：国産のオープンカーに乗っています。風の匂いや空気の感触、いろんな事で季節や自然を感じられます。乗ってて楽しいし、この上なく気持ち良くなれるのだ。
街乗りにドライブ、それにキャンプ（！）と、どんなシーンでもウチの子は大活躍です（笑）。だから、他に欲しい車なんてないな。あっ！　でも、もし駐車場に困らない「折り畳んでポケットに入るような車」があれば欲しいかも。でも、そういうのはドラ○もんにお願いしなきゃな。

## SPECIAL PRESENT!!

野中政宏のサイン入りCDケースを抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見ご希望を記入のうえ、
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12
SKビル202号
株芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「へへ、燃えたろ？　7月号」係まで。
締切りは7月9日必着、発表は9月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。
5月号の当選者は、山口県の田井中聖子さん。おめでとう！

"へへ、燃えたろ？"は次号よりリニューアルして再スタートします。お楽しみにネ！


※敵が目標と密着状態だと、攻撃してこないことを利用した裏技。当時大流行した。

# キャラクターテキスト

## アンディ・ボガード

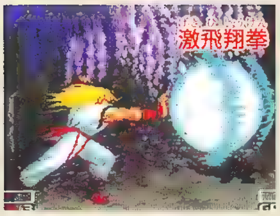
**兄を越えることを目標に日々鍛錬を続ける修行の鬼アンディ・ボガードの魅力に迫る!!**



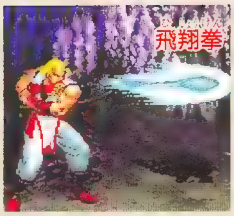


## ヨシッ!

### 必殺技



手を突き出し巨大な気のかたまりを、相手に押しつけるようにして出す技



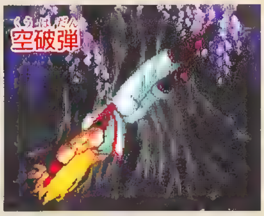
気を発する飛び道具。ちゃんと飛びます



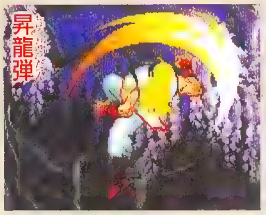
影を残しつつ、肘を突き出す突進系の技



空中から残影を出しつつ降りてくる技



空中で放射線を描くように突進する技



回転しながら上昇するおなじみの対空技



RB 2 の新技。ちと見た目は地味だったりする



おなじみの超必殺技。空破弾の豪華バージョン

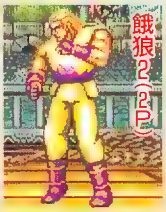
### 衣装



覆面までしてすっかり忍者っぽい



餓狼 2 と形は同じ。2 Pの色が変化



腹部にファイヤーパターンが入った



なんの模様もない基本的な骨法スタイル



白と赤のノーマル色。基本です



模様のない前ダレがつく



黒復活！　が、'97舞のEX 2 Pと同じ色

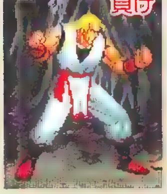


ファイヤーパターンが消え、鎖帷子着用！



2 Pが緑とピンクに。2 だからなのか…？

### ポーズ



悔しさを全身で表す。次は負けないぜ！



手を広げて自分の勝利をアピール！



衣装の感じは'96を継承。情熱の赤じゃ



足下が頑丈に！　蹴られたら痛そうだな

### プロフィール

格闘スタイル：不知火流忍術＋骨法
国籍：アメリカ
職業：不知火流体術師範
誕生日：1972年8月16日
身長：172cm
血液型：A型
趣味：修行
好きな食べ物：納豆スパゲティ
嫌いなもの：犬
大切なもの：修行時代の写真（師匠の不知火半蔵と一緒に写ったもの）
得意スポーツ：ショートトラック
好きな音楽：静寂
特技：断食

★NFオフィシャル人気投票順位

| 第 1 回 | 第 2 回 | 第 3 回 | 第 4 回 | 第 5 回 | 第 6 回 |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 位 | 28位 | 33位 | 25位 | 32位 | 24位 |

※プロフィールおよび技の写真は『リアルバウト餓狼伝説 2 THE NEWCOMERS』のものです。人気投票の順位は総合順位です。

# ストイックな骨法の使い手 アンディ・ボガードに迫る！

## 厳しい運命に負けず修行に励む青年格闘家

アンディは、孤児院の前に捨てられていたいわゆる孤児だった。捨てられていたのが早朝だったため、孤児院の関係者の中にも、彼の本当の両親の顔を知る者は誰一人としていないという。

どういういきさつがあったのか不明だが、同じ孤児院にいたテリーと一緒に、ジェフ・ボガードに引き取られる。そして2人は実の兄弟のようにして育った。

子供の頃のアンディは、表には出さないが、こうと決めれば決してあきらめない頑固さで、周囲に一目置かれていたという。

平和に暮らしていたある日、養父ジェフが何者かによって殺害されてしまう。誰もがこれはギースの仕業だと分かっていたが、彼に手錠がかかることはなかった。

ジェフの死後、テリーとともにギースへの復讐を誓ったアンディは、骨法を学ぶため日本へと渡り、不知火半蔵のもとで修行を積むことになる。そして現在では、師亡きあと、その遺志を継ぎ、不知火流体術の師範を務めるまでとなった。

ギースへの復讐以外にもアンディには目標としていることがあった。それは兄テリーに勝つこと。アンディは小柄な体格のせいか、一度もテリーに勝ったことがないという。ことにコンプレックスを持っているらしい。

ギースへの復讐を終えた今でも、その気持ちに変わりはない。そのため、道場の門下生に稽古をつけるかたわら、己の技を磨くため、黙々と修行を積んでいる。いつの日か兄を越えることを夢見て…。


まわりの人も2人が落ち着くのを待ってるのでは？

## 気になるアンディの年貢の納め時？

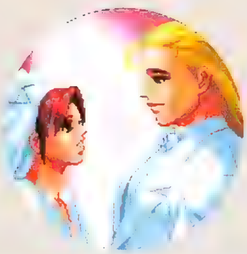
舞との出会いは、アンディが半蔵のもとで修行すべく日本にきた時。今では想像がつかないが最初の頃、舞はアンディのすました態度を見て『気に入らない奴』という印象を持っていた。しかし、真剣に修行に打ちこむ姿を見て、次第にひかれていったようだ。

そんな舞の態度については「俺はあまり気にしていなかったけど…」と語るアンディだが、舞の誕生日にはしっかりと銀細工のピアスを贈ったりしていた。舞いわく「デザインが超ダサダサ」という代物だったが、彼女は宝物として大切にしまっているらしい（サイトロンレーベル『SNKキャラクターズサウンズコレクション不知火舞』より）。

アンディが納豆スパゲティを好きになった理由にも舞が絡んでいた。なんでも舞と2人で創作パスタを作ろうと試行錯誤してできた一品のようだ。「チーズを入れたり芋を入れたりしていたんです。でもどれもだめで…。それで最後に僕の大好きな納豆を入れたらすごく美味くって」とのこと。こうして生まれたのが納豆スパゲティだという。

そんなこんなで何かと舞とのエピソードが多いアンディ。KOF'97では「年貢の納め時よ♡ アーンディ♡」と舞ちゃんの方からアピールしたこともあって、結婚は秒読みかと思われているアンディと舞。式はいつ頃になりそうかと聞いてみると「け、結婚なんて！ 考えてません。今は修行あるのみっ!! なんとしてでも兄さんを追い越したいんだ！」との答えが…。しばらく落ち着きそうにないようだ。

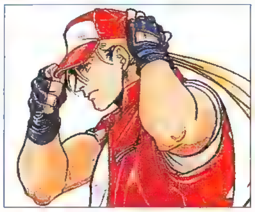
「見守ってあげてください」というSNKからのメッセージもあるが、結婚式を夢に描いている舞ちゃんが適齢期を過ぎる前になんとかしてあげてね、ア～ンディ♡


こんな日が早くくるといいね

## 相関キャラ

### ●テリー・ボガード

アンディの兄。マーシャルアーツの使い手である。この年にして未だ定職なし。


天下無敵のプー太郎。似なくてよかったね

### ●ジェフ・ボガード

テリーとアンディの養父。当時最強のストリートファイターだったが、同門だったギースに殺害される。

### ●ジョー・ヒガシ

最年少でチャンプとなったムエタイ使い。テリーとアンディの親友で、よきライバル。

### ●不知火 舞

不知火半蔵の孫娘で不知火流忍術の後継者。アンディとは恋人同士である。

### ●不知火半蔵

舞の祖父で、アンディの師匠。数年前に他界。道場は舞とアンディが経営している。

### ●ギース・ハワード

不死身説もあるサウスタウンの影の支配者。テリーとアンディにとっては養父の敵。

### ●タン・フー・ルー

八極拳の達人でジェフ、ギース、チンの元師匠。テリーとアンディの師匠でもある。

# ワンポイントキャラクターレッスン

## アンディの使う日本の民族拳法 骨法に迫る！

### 骨法ってどんな格闘技？

骨法は、日本の民族拳法の一つで、手合いと呼ばれる間合いから、相手を押さえつけてその時の状況に応じた攻撃方法を選び、相手の攻撃力を奪うという格闘技である。

格闘技の三大要素「打つ・投げる・極める」を、独立した技として考えず、流れとして組みこむことで、最効率化を図った総合格闘技でもある。

物理的破壊力よりも、直接体内にダメージを与える浸透性破壊力を重視するため、当て身は拳ではなく掌が使用されるのだ。

### 骨法の歴史

骨法の歴史はかなり古く、約1200年前、奈良時代の武将・大伴古麻呂が使ったのがはじまりとされている。しかしながらこれは口伝のみで伝わっており、文献的なものが残っていないため真実かどうかは定かではない。


骨法の代表的技『浴びせ蹴り』

正式に文献に登場するのは平安時代。中御門右大臣の藤原宗忠の日記『中右記』の中に「骨法」という言葉が確認されているが、残念ながらこの内容からは「骨法は相撲と何か関連のある技」ということしか知ることはできない。

さらに江戸時代の文献『武芸師家旧話』では、竹内流柔術の2代目竹内常陸介久勝が、剛者に対して当て身（打撃技）を放つたが倒せず、「こつぼう」を用いて倒したと記されている。ここであえて「こつぼう」という名称を用いていることから、この時代には1つの格闘技として骨法が存在していたことがうかがえる。

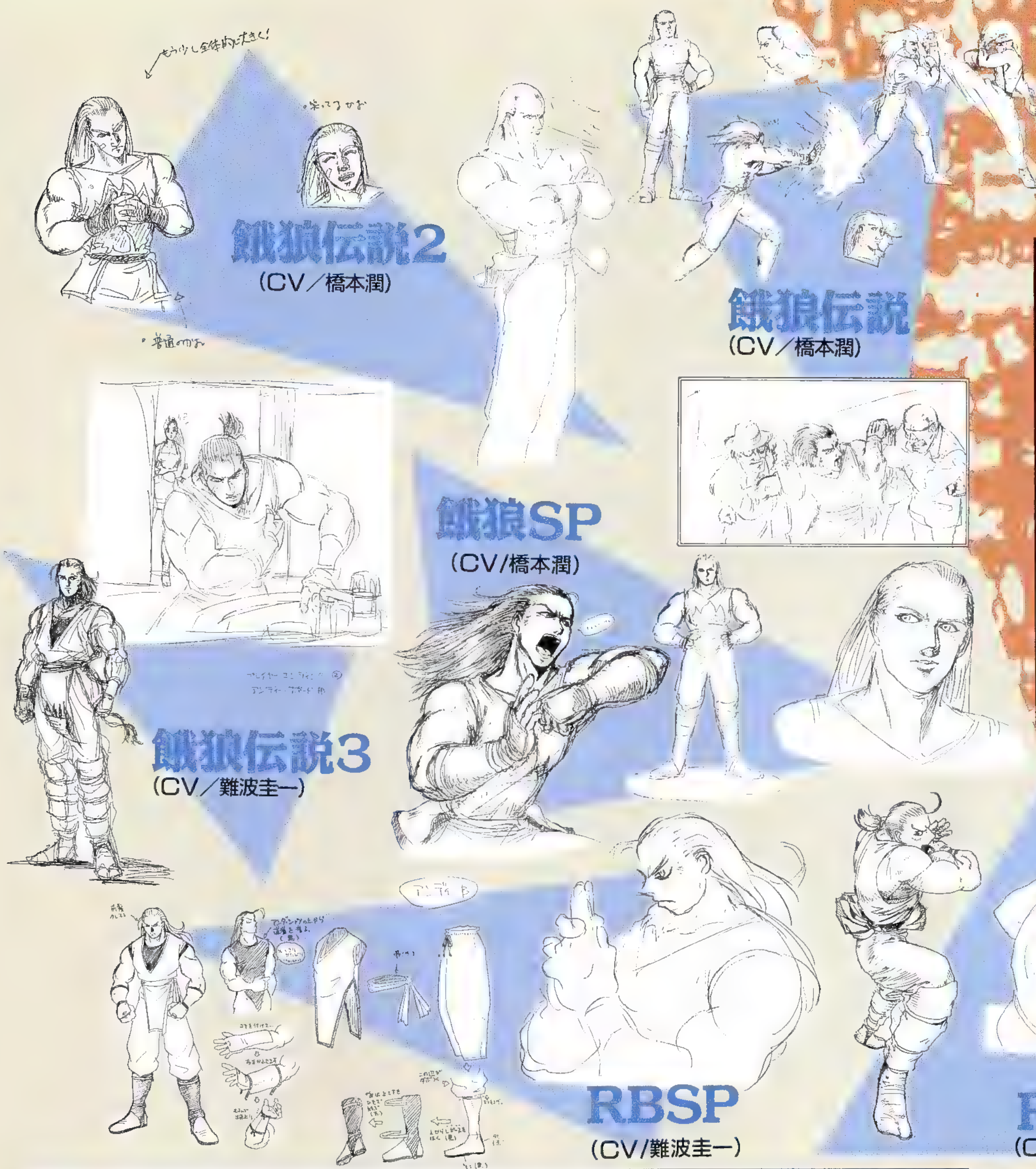
そして現在、骨法は最も新しい骨法の伝承者・堀辺正史氏によって大きな転換をむかえた。彼は、武道によく見られる神論「武道は実践に用いるためのものではなく人格育成や精神鍛練のもの」という理論に対して、「実践で使えずして何が格闘技だ」という疑問を持ち、実践…つまりけんかや他流派との試合を繰り返して、骨法をより実践向きへと改良。そして、現在の日本武道伝骨法を設立した。

コンパクトな動きを特徴としながらも、全身を使ったダイナミックな技が多いため、ここ数年プロレスなどに用いられることが多くなってきている。



＜参考文献＞高平鳴海監修『世界格闘技ガイドブック』（新紀元社）

# 設定原画







## デザイナー様のお言葉

私はアンディを担当していた当時、同時にテリーも担当していたのですが、テリーと比べるとアンディの方ははるかに描きやすかったのを覚えています。アンディの〝外国人でありながら、日本の格闘技ある「骨法」を修得している〟というシチュエーションが気に入ってます。すでにコブつきのイメージの強いアンディですが、餓狼伝説の世界では数少ない美形キャラなので、女性の方はどんどん応援してください。

## Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

**Q** アンディのモデルになった人物は誰ですか？

**A** 最初はアンディ・ガルシア。今はもう面影はない。

**Q** アンディを設定した時のエピソードなどがありましたらお聞かせください。

**A** 当時はテリーの兄という設定でした。今考えると弟にしておいてよかったと思います。

**Q** 犬が嫌いになった理由を教えてください。

**A** 「理由はよく覚えていません。とにかく今でも苦手で、小さいのでもだめです」

小さい頃に尻でも噛まれたんでしょうか？

**Q** 得意のショートトラックの、100走のタイムは？

**A** 「10秒20'08'です。現在10秒10'台に挑戦中です」

かなり速いです。これが斬影拳の速さの秘訣なんですね。

**Q** 餓狼3のエンディングで具合が悪かったようですが、その後、具合はどうなったんでしょうか？

**A** 「いまだに後遺症として残ってますが、大丈夫です！ 心配しないでください」

ギースとの闘いで肋骨を折り、現在ハードな運動を避けるように医者にいわれているらしい。詳しくは不明。

**Q** アンディの技名は誰が考えているのですか？（特に今回の新技・男打弾とか…）

**A** 「自分で考えています。しかし、男打弾はジョーが考えてくれました」

ちなみに、ジョーの考えた『男打弾』は、アンディの男らしい技に合っている名前がよいということで、つけてくれたそうです。

**Q** テリーがいつまでもふらふらしていることをアンディはどう思ってますか？

**A** 「昔っからそんな性格なので特になんとも思ってないけど、いい加減定住してもらわないと連絡が取りづらいんですよ…」

ご苦労様です…。




※カッコ内の答えは、アンディ本人によるものです。

▶キャラクターテキスト

## 特選メッセージ

**餓狼伝説**
●勝利メッセージ
・ふぅーっ。もう少しで負けるところだった。あんたと闘えてとてもいい勉強になったよ！

**餓狼伝説2**
●勝利メッセージ
・フッ！ 勝利の女神は全てお見通しだよ。

**餓狼SP**
●挑戦メッセージ
・本物の飛翔拳を教えてやるよ。（VS同キャラ）

**餓狼伝説3**
●勝利メッセージ
・こ、これが本当の俺の力なのか？

**リアルバウト餓狼伝説**
●勝利メッセージ
・兄さん！ もう負けないよ。（VSテリー）

**リアルバウト餓狼伝説スペシャル**
●勝利メッセージ
・不知火流体術見ていただけましたか！（VSタン）

**リアルバウト餓狼伝説2**
●勝利メッセージ
・もっと冷静にならなきゃ。勝てる試合も勝てないよ。

**KOF'94**
●勝利メッセージ
・これに凝りてもう闘いには首を突っ込まない事だな。（VSイギリスT）

**KOF'95**
●勝利メッセージ
・オレ達に勝ちたいのなら、もっと平静心で挑んで来る事だな！（VSライバルT）

**KOF'96**
●勝利メッセージ
・似てるけどとやっぱり違うね。気の抜けた炭酸飲料みたいだ。（VS餓狼チーム）

**KOF'97**
●登場ボイス
・舞！（舞専用。「年貢の納め時よ、アンディ！」という台詞と対応）



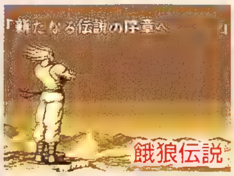

## エンディング



闘いも終わったばっかなのに。本当に修行の鬼ですな……



クラウザーを倒して世界最強の座を手に入れた



そして狼たちの伝説がはじまるのだった



何をするんでしょうね♡ うーん、気になるぞ！



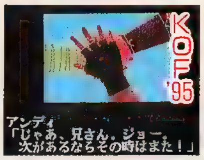
そしてまた修行……。がんばってください



病気なの!? と、驚いた人も多いのでは？



この前の絵を見てドキッとした人、手あげて！



また会うことを誓いそれぞれの道へと帰っていく3人



そして最強の狼たちはそれぞれの道へ戻っていく



こんな兄貴持ったら弟は心配だよな、やっぱ



何、頬そめてるのアーンディ♡

## 次号予告

次号のキャラクターテキストは、ボガード兄弟の親友にしてよきライバル、「天下無敵の尻出しチャンプことジョー・ヒガシの登場だ！ 最年少でムエタイの世界チャンプになったという彼の強さと魅力を、隅々までクローズアップしていくぞ！ オッシャー!!

## 必殺技一覧



| | 餓狼伝説 | 餓狼伝説2 | 餓狼SP | 餓狼伝説3 | RB餓狼 | RBSP | RBSP裏 | RB餓狼2 | KOF'94 | KOF'95 | KOF'96 | KOF'97 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ●必殺技 | | | | | | | | | | | | |
| 斬影拳 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 昇龍弾 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 空破弾 | ○ | ○ | ○ | | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 飛翔拳 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 不知火　蜘蛛絡み | | | | ○ | | | | | | | | |
| 幻影不知火 | | | | ○ | ○ | | | ○ | | | ○ | ○ |
| 闇　浴びせ蹴り | | | | | ○ | | ○ | | | | | |
| 激飛翔拳 | | | | | ○ | | ○ | ○ | | | | |
| 疾風竜巻蹴り | | | | | ○ | | | | | | | |
| 爆震 | | | | | | ○ | | | | | | |
| 斬影拳　穿 | | | | | | | ○ | | | | | |
| 幻影不知火　飛影 | | | | | | | ○ | | | | | |
| 撃壁背水掌 | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 我弾幸 | | | | | | | | | | | ○ | ○ |
| 幻影不知火　下顎 | | | | | | | | | | | ○ | ○ |
| 幻影不知火　上顎 | | | | | | | | | | | ○ | ○ |
| 疾風裏拳 | | | | | | ○ | | ○ | | | | |
| ●超必殺技 | | | | | | | | | | | | |
| 超裂破弾 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 絶　裂破弾 | | | | | | | ○ | | | | | |
| 飛翔流星拳 | | | | | | | | | | | | ○ |
| ●潜在能力 | | | | | | | | | | | | |
| 超裂破弾 | | | | ○ | | | | | | | | |
| 斬影裂破 | | | | | ○ | ○ | | | | | | |
| 爆裂天翔拳 | | | | | | | ○ | | | | | |
| 男打弾 | | | | | | | | ○ | | | | |

声優インタビュー

# タニー山口

## リックは僕の理想の男性像に近いんですよ！

今月の声優インタビューは『リアルバウト餓狼伝説2』の新キャラリック・ストラウドの声をあてているタニー山口さんが登場だ！　このリック役がゲーム声優初挑戦というタニー山口さん！　〝劇団☆新感線〟に所属し、笑顔がさわやかな演劇青年の彼に、芝居をはじめたきっかけや収録中のエピソードなどを聞いてきたぞ！



**タニー山口**

誕生日：7月20日
血液型：A型
出身地：京都府
身長：180cm
趣味：絵を描くこと（風景画）
担当ネオジオキャラとゲーム名：リック・ストラウド／「リアルバウト餓狼伝説2　THE NEWCOMERS」
その他のお仕事：〝劇団☆新感線〟に所属。1997年「髑髏城の七人」より参加以後、同劇団にて活動中。



リック・ストラウド
『リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS』

©SNK 1998

### 芝居をやる前は普通のサラリーマンやってました

―芝居をはじめたきっかけを教えてください。

「実はもともと芝居がやりたいとかではじめたわけじゃなく、先輩に誘われてはじめたという感じなんです。

3～4年ぐらい前になるんですが、会社の先輩が芝居をやるのでちょっと話を聞きにこないかと誘われたんです。その当時、平凡なサラリーマン生活を送っていたので、ちょっとおもしろそうだなと思って話を聞きにいったら、いつのまにかキャストに入れられていたんですよ（笑）」

―その時やった芝居はどんな内容だったんですか？

「お笑いです。コントを長くしたようなものでした。でも、実際舞台に立っていた時は、ただいわれるままにやっていたので、お笑いだと気がつかなかったんですよ。あとから、そういえばお客さんがよく笑ってたなって〝お笑いだったんだ〟って気がついたんです」

### 好きが高じて仕事を辞めて劇団☆新感線に！

―その後どんな経緯で劇団☆新感線に入ったんですか？

「初めて芝居をやることになった時は、まだ一度も芝居を見たことがなかったんです。やるからには何か芝居を見ておかないといけないなと思って、見にいったのが劇団☆新感線の芝居だったんです。

その後も色々な芝居を見てきたんですけど、気がつくと劇団☆新感線の芝居を見ていることが多かったんです。ああいう芝居が好きだったんですね、きっと。そのせいか、自分もこんな芝居をやりたいなと思うようになったんですけど、他でやるにはなかなか難しくて…。それなら自分が劇団☆新感線に入ればいいんだと思いたって、仕事を辞めてオーディションを受けました」

―仕事を辞めて劇団に入るってすごい決意ですね？

「僕自身はそうでもなかったんですけど、周囲には驚かれました。特に親にはかなり反対されまして、一時は勘当されて家を放り出されましたね（笑）。今は理解してくれて応援してくれてますけど」

―そこまでさせた芝居の魅力は何ですか？

「一回舞台に立ったらやみつきになっちゃったんです。きっとそういうのが好きだったんでしょうね。人前に立つのを気持ちよく感じたというか（笑）。あんまり、わーっと騒がしいタイプじゃないんですけど、根本的には目立ちたがり屋なのかもしれないですね」

―芸名の由来を教えてください。

「劇団の先輩が、僕の名前を



実は写真が超苦手でプリクラも撮ったことがないらしい

〝谷〟だと思いこんでたのがきっかけです。何度か『山口です！』って訂正したんですけど『いいんだよ。お前は谷って顔してるから谷だ！』っていいきられてしまって…（笑）。その谷がタニーになり、本名とくっついてタニー山口になりました」

## リックの強さに憧れます

――リックに対して持っているイメージを教えてください。

「リックって、一見クールなんだけど、実はすごく温かい心を持っているっていうイメージがあるんです。それって僕の理想の男性像に近いんですよ。

だから、彼みたいにパワーだけの強さじゃなく、生き方とかそういう部分でも強くなれたらなって憧れますね」

――自分と重なる部分などはありますか？

「あんまりしゃべらないってところは、似てるかもしれないですね。僕も無口なので」

――役作りなどはしましたか？

「そりゃもう眠らずに（笑）。彼の容姿を思い浮かべながら、生い立ちなどが書かれた資料を何回も読みこんで、こういう人生を送ったらどういう人間になるのかを、自分の中でシミュレーションしたりしました」

## マイクの前では誰か助けて、って気分でした

――ゲームキャラの仕事は初めてということですが、収録はどうでしたか？

「声だけでその人の表情を演じるというのは、難しいだろうなと思ってはいましたが、あそこまで難しいとは思いませんでしたね。

実はスタジオでマイクに向かっての仕事自体初めてだったんですよ。スタジオについてマイクの前に立った時までは、大丈夫いけるぞって自分にいい聞かせていたんですけど、一言二言いいはじめたら途端にその気持ちが崩れてきちゃって…。一人でマイクの前に立ちながら誰か助けてって気分でしたね。それなのに、緊張してるのをまわりに見せたらダメだと、無理やり『俺はプロだ！』なんて自分にいい聞かせながらやってました。今思い出しても緊張がよみがえってきますね（笑）。

スタッフの方に、すごくやりやすい雰囲気を作っていただいて、緊張しながらも楽しくやらせていただきました」

――苦労したのはどんなところですか？

「一つどうしてもいえなくて、別の台詞に変えてもらったのがあるんですよ。とにかく、力んだり叫んだりするのって、いってるうちに段々同じになってきて、自分でもわけが分からなくなってくるんですよ。そうすると気持ちも入らなくなるし…。今まで何気に聞いてた格闘の台詞って、実はすごく難しいんだなってやりながら気づきました」

――気に入っている台詞はありますか？

「『ガン・ホー』っていうのがすごく好きなんです。これはインディアンが闘いの前にいうかけ声らしいんですけど、リックの中に流れているインディアンの血を一番表しているって感じで、自分としては一番気持ちが入りました」

――ラジオドラマはどうでしたか？

「他の先輩に助けられたという感じですね。新人のくせに香盤表の一番上に名前がのってたりしてかなりびっくりしました。他の出演者の方にあいさつにまわった時も、声がうわずっちゃって、まともにあいさつできない状態だったんですよ。

でもやりだすと不思議なもので、他の人に勝てるわけないのに、負けたらあかんという気持ちが出てきて。『俺はタニー山口じゃない。リックでしゃべってるんだから引いちゃ駄目だ』っていう気持ちがわいてくるんですよ。きっとベテランの人たちの中に入らせてもらって、引きこまれたってことなんでしょうね」

## あんまり下手で対戦台の向こうからのぞかれました（笑）

――実際、ゲームはやりましたか？

「かなり練習料払わせていただいています（笑）。でも、やられる時の声ばかり聞いていて、必殺技の声とかは一つも聞けないんです（笑）。対戦型になってるところでもやったことがあるんですけど、全然ダメでした。あんまり下手なんで、この人は何をやってるんだろうって向こう側からのぞかれました（笑）。

まだ出はじめの頃に、ゲームセンターにいったら〝RB2〟を必死になってやってる男の子がいたんですよ。こっそりのぞいたらリックを使ってて、負けてもずっとリックを使ってプレイしてくれていて、後ろで見ていてなんかうれしかったです（笑）」

――話は変わりますが、趣味は何ですか？

「絵を描くことです。実は学生時代はずっと美術部だったんです。コローというフランスの画家の風景画が好きで、中学生の頃はよく模写してました。そのせいか今でも描くのは風景画が多いですね。

ちゃんと芝居をやるようになって時間がなくて、今はちょっとお休みしていますけど、たまにやるとすべてを忘れて没頭できていいんですよ」

――最後に読者の方に一言お願いします。

「僕がいうのも何なんですが、リックを可愛がってやってください」



『オフビートレーサー!』に挑戦！　中々の結果に笑顔が!!



格ゲーはちょっと苦手。
リックで挑むが惨敗…




リックを気取ってファイティングポーズ！

ファンレターの宛先

〒112-0005
東京都文京区水道 2-13-12
SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「タニー山口ファンレター」係

シリーズ企画

# イラスト講座

## 第4回講師▶ 坂崎拓海

イラストを描いている人間だったら「他の人はどんな風にイラストを描いてるの？」「どんな道具を使ってるの？」というのは気になるところ。そんな悩める投稿戦士の諸君に贈るイラスト講座のお時間が今月もやって参りました。

第4回目の今回はプレゼントページで『月刊4コマFREAK』を描いている坂崎拓海先生だ！　ペンネームの由来から、影響を受けた漫画家、イラストを描く時のコツなどなど、色々とお話を聞いたぞ！






## プロフィール

●出身地：静岡県（現在滋賀県に潜伏中）
●好きな漫画家：東城和美、西炯子、沙村広明、岡崎武士
●好きな画家：菱田春草、鏑木清方
●好きなイラストレーター：いのまたむつみ、山田章博、黒井健
●趣味：自転車散歩と読書
●特技：悪戯と居眠り
●好きな画材：透明水彩

### ペンネームは天狗面のあの人から…

**——イラスト、漫画を描きはじめたきっかけは？**

「気がついたら、1人でいる時は広告の裏などにらくがきをしていました。

そのうち授業中などにノートや教科書にもらくがきをはじめて（笑）。その後鉛筆画でしたが、ノートに漫画のようなものを描くようになりました。

高校に入って、初めてミリペンで短編漫画を描き上げました。ちょうどその頃から、ペン先やインクなどの道具を使って、漫画やイラストを描くようになりました」

**——ペンネームの由来は？**

「もちろん天狗の面をつけたあの方からです（笑）。SNKでは、龍虎のキャラクターが一番好きなものですから」

**——影響を受けた漫画家、イラストレーターはいますか？**

「絵柄的には西炯子先生、いのまたむつみ先生、東城和美先生に影響を受けました。

漫画の作風は、岡田あーみん先生の影響を受けました。私の漫画に血がたくさん出てくるのはそのためです（笑）」

### 友人の失敗もネタにします（笑）

**——絵を描く時に意識しているのはどんなことですか？**

「その絵全体の雰囲気というか、空気を大切にしているつもりです。自分がその絵で表したい楽しさや悲しさを、イラストを見ている方にも伝えられるように努力しています」

**——イラストの構図やポーズはどうやって考えますか？**

「映画（特に洋画）のポスターやグラビア雑誌、写真集、画集など、色々なものを参考にしています。

しかし、結果的に画力の問題や根性なしの性格のせいで、私的に描くのに楽な左向きバストショットに落ち着いてしまったりします…」

**——絵を描く上で目標にしていることは何ですか？**

「とにかく〝人物デッサンが上手くなる〟ということです。

近頃は、色々な雑誌を見て、人体の造りを研究中です。筋肉も自分なりに上手く描けたら、とその手の雑誌も購入しました（笑）」

**——4コマのネタを考えるコ**


以前作ったモノクロ便せんの自分用に作ったカラー版。正式名称「龍虎便セン'98改」。


今年の年賀状用に描いたイラスト。アクリル・ガッシュ使用

**ツなどはありますか？**

「ネタを考えている時は、日常生活の中での出来事すべてに気を配り、ほんの少しの友人の失敗などもネタにつなげて考えるようにしています。季節ネタなどは、昔その行事の時に起きたことを引っ張り出して考えることも多いです。
でもなぜかネタって、授業中や散歩中にポンと浮かぶことが多かったりするんですよね」

## 自分だけの個性を作ることが大切

**――画材はおもにどんなものを使ってますか？**

「4コマでは、発色のよさと手軽さでマービーカラーペンやコピックを使っていますが、それ以外のイラストなどは、ホルベインの透明水彩、アクリルガッシュ、Dr.マーチンのカラーインク、色鉛筆、顔彩などを使っています。カラーインクの派手さには負けますが、携帯の便利さや独特の落ち着きがある透明水彩が一番好きです。紙は、キャンソン、ワトソン、ケント紙、ファンシーペーパーなどをよく使います。
モノクロでは、主線はスクールペン、丸ペン、Gペンの順に多く使います。インクはホルベインのスペシャルブラックか、コミック用インクを使っています」

**――どうしたらイラストがうまく描けるようになると思いますか？**

「とにかくたくさん描くことと、自分の絵を客観的に見る目を養うことが大切だと思います。描いてた時は上手に見えても、しばらくしてその絵を見直すと、とても下手に見えることがありますよね。その下手なところを、描いている途中で見つけ、直していけば上達は早いかと。それはとても難しいことなんですが…。
私は時間に余裕がある時などは、下書き段階で1～2日放っておきます。そして再びその絵を見た時に気に入らなくなって破り捨てることも多いですね（笑）」

**――投稿して掲載されるコツなどありますか？**

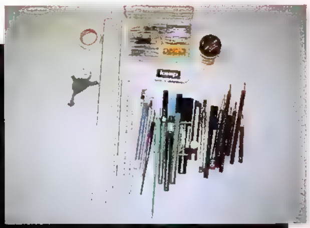
「…奇をてらってみるのが一番の早道ではないでしょうか（笑）。自分がそうでしたから。人目を引くように派手な色使いをするとか構図を工夫するなど色々ありますが、近頃は皆さんとてもお上手なので、その中でも特に目立つように、自分だけの個性を作るということが大切なのではないかと思います」

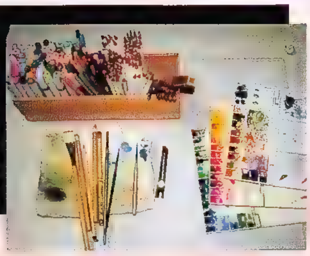

月華発売直後に鉛筆のみで描いたという楓のイラスト


サークルのペーパー用に描いたキム・スイルにマーカーで着色した物


64版の衣装が可愛いから描いたというリムルル。透明水彩使用

## 仕事場 画材紹介


モノクロの道具。なんだかあやしいわりペンが…


カラーの道具。パレットを色の系統に分けて使用しているようだ


一人暮らしなので仕事机はテーブルを使用しているとのこと


資料棚。整理していないため何の資料が入っているのか分からないらしい


普段画材はカラーボックスに。中には本人も知らないあやしい画材も…

# ワンポイント お絵描き講座

絵を描いている人なら、他の人がどうやって描いているのかは気になるところ。ここでは講師の方のイラスト製作過程を大公開！　これを参考にして、君の絵もレベルアップさせよう！

**使用画材**　シャープペン（B）、イラストボード（マーメイド）、プラスチック消しゴム、練り消しゴム、透明水彩、筆、マスキングテープ

## 1 下絵

初めにコピー用紙に大体のラフを描きます。私は筆圧が高く余分な線が多いので、トレスを繰り返し、決定線を決めていきます。これだという下絵ができたら、その絵を描いた紙の裏を鉛筆で塗りつぶしてカーボン状態にし、本番用のボードに張りつけて線をなぞりボードに絵を写します。イラストがうっすらとボードに写ったのを、修正をしながら再び描き起こします。

今回、透明水彩を使うので、全体的に画面が優しい感じになるように（ペンを入れると主線ばかりが強調されてしまうので）、ペン入れはおこないませんでした。





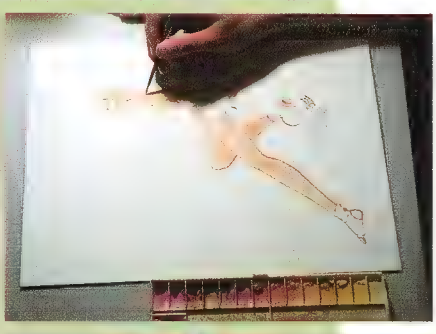
資料を見て衣装などを確認しながら下絵を描いていく

## 2 色つけ

まず肌から色をつけていきます。今回は健康的で明るい女の子の肌ということで、肌色系の絵の具にピンク系の絵の具を混ぜて塗っています。

髪の毛は、はじめに明るい茶色をべた塗りしたあと、地の色よりも少し暗い茶色で、1本1本描き入れ、毛の感じを出していきます。最後にもうすこし暗い茶色で影になるような部分を描き入れます。水気を切った太めの筆に白をつけ、軽くなでるようにして髪の毛に光を入れます。

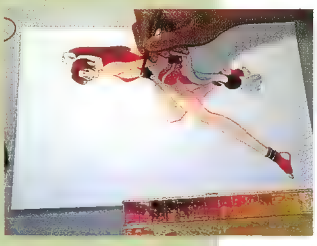
人物だけではどうも全体的にスカスカしすぎなので背景を入れました。初夏ということで、黄緑系を基調につたを描いてみました。



まず肌色から着色。同じ肌色でも影になる部分は濃い目に塗る



髪の毛は1本1本描くつもりで丁寧に着色していく



肌・髪に続いて着物にも色をつけていく



白の絵の具で瞳や髪にハイライトを入れ立体感を出す



## PRESENT!

今回制作したイラストを、抽選で1名様にプレゼント！ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、記事の感想をご記入のうえ、〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「イラスト講座・坂崎拓海先生イラストプレゼント係」まで。

締切りは、7月9日必着。発表は9月号にて。なお、このプレゼントに当選すると他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。

5月号の当選者は、長崎県の橘舞さんです。おめでとうございます！

# 月刊4コマフリーク外伝

今回のイラスト講座スペシャルコミックは、プレゼントページで好評連載中の『4コマFREAK』の外伝をお送りするぞ！

実はこのネタ、一度『4コマFREAK』用にと考えたものだったが、どうしても5コマになってしまうので見送りになってしまったという裏話が…。もったいないのでこちらに描いてもらうことになりました♡



ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ

# 通信販売コーナー

ここに掲載されている商品の販売期間は７月８日までです。
それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。
在庫僅少の赤印のある商品は、必ず注文する前に在庫の確認をしてください。

## ねおちゅぴオリジナルステッカー



大人気放送中の「ねおちゅぴ」のステッカーが買えるのはＮＦだけ!!

価格:1、890円
送料:C(送料一覧表参照)
商品番号:ST−NC−01

## ナコルル&リムルルプールリールキーホルダー




キャラクターのイラストつきキーホルダー。ベルトに装着できるクリップつきだ。鎖は伸縮自在になっているので、鍵をつけるとすぐに取り出して使うことができ、便利だぞ！

この商品は制作中ですので、デザイン等変更される可能性がございます。

価格:945円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PK−NR−01

## KOF'97革キーホルダー（黒、茶）

草薙　京、矢吹真吾、七枷　社、クリス、シェルミーの５種類１セット
※黒と茶のうち、どちらの色を希望するか必ず明記してください。



価格:1、890円
送料:E
(送料一覧表参照)
商品番号:
KK-KOF-02

## ナコルル&リムルルTシャツ



価格:2、625円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:S−NR−01
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)

## KOF'97ドッグタグ（金のみ）

草薙　京、八神　庵、ラルフ、レオナ、山崎竜二の５種類１セット　※銀は好評につき売り切れです。




価格:1、890円
送料:E
(送料一覧表参照)
商品番号:
DT-KOF-01

## 蒼月&火月Tシャツ



価格:2、625円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:S−SK−02
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)

商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。

### 申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
〈同封する紙に記入するもの〉
①郵便番号&住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆１枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて２ヵ所ずつ記入します。
◆２枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。２枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆振替手数料は70円程度です。

〈申込先〉
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社　分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
〈口座番号〉
00160-5-105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

# ネオジオステッカー



KOF 2 枚、餓狼 3 枚の 5 枚 1 セット。

価格:2、310円
送料:C(送料一覧表参照)
商品番号:ST−NG−01
サイズ:
タテ150㎜×ヨコ70㎜

# ネオジオウォッチセレクション




①番、②番、③番は売り切れです。

価格:各1、995円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:WA−NG−01
④餓狼伝説
⑤サムライスピリッツ
希望の番号を必ず明記してください。

# KOFぬいぐるみ(Aのみ)



在庫僅少

Aタイプ:草薙 京、矢吹真吾、
椎拳崇、シェルミー、
ブルー・マリー
5 種類 1 セット
※Bタイプは売り切れです。

価格:3、675円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:NU−KOF−01

# 周辺機器

●ネオジオCD 専用コントローラー
※ハード 3 機種とも使用可能
価格:1、890円
送料:D (送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNT-02
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●RFコンバーター
※ハード 3 機種とも使用可能
価格:2、730円
送料:D (送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード 3 機種とも使用可能
価格:2、310円
送料:D (送料一覧表参照)
商品番号:PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタつきのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格:1、260円
送料:D (送料一覧表参照)
商品番号:PA-SAV-01
音声端子が 2 つとビデオ端子が 1 つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード 3 機種とも使用可能
価格:1、260円
送料:D (送料一覧表参照)
商品番号:PA - MAV - 02
音声端子が 1 つとビデオ端子が 1 つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格:3、675円
送料:D (送料一覧表参照)
商品番号:PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

## ナコルルコスチューム



上着、ズボン、リボン、手甲、帯の 5 点セット。
価格:52、290円
送料:G (送料一覧表参照)
商品番号:CS-NAK-01
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)

※チチウシは含まれておりません。

## リムルルコスチューム



上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の 5 点セット。
価格:52、290円
送料:G (送料一覧表参照)
商品番号:CS-RIM-01
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)

## キャラクターシューズ



●ナコルル靴
商品番号:SH-NAK-01
●リムルル靴
商品番号:SH-RIM-02
価格:15、750円
送料:F (送料一覧表参照)
サイズ:23. 5 ㎝・24. 5 ㎝
(希望サイズを必ず明記)

## 草薙　京ジャケット



価格:36、540円
送料:G (送料一覧表参照)
商品番号:J-KYO-01
サイズ:S・M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)

## 草薙　京グローブ

フリーサイズ

価格:10、290円
送料:E (送料一覧表参照)
商品番号:G-KYO-01

## 草薙　京ピンバッチセット



価格:1、050円
送料:B (送料一覧表参照)
商品番号:B-KYO-01

## 八神　庵ジャケット



価格:31、290円
送料:G (送料一覧表参照)
商品番号:J-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)

## 八神　庵ロングシャツ

価格:20、790円
送料:F (送料一覧表参照)
商品番号:L-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)

※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

## 送料(手数料)一覧表

| |
|---|
| A=いくつでも100円 |
| B=いくつでも300円 |
| C=1 セット100円、2 セット以上200円 |
| D=2 セットまで500円、3 セット以上800円 |
| E=1 セット500円、2 セット以上900円 |
| F=1 セット1、000円、2 セット以上1、500円 |
| G=1 セットにつき1、000円 |

送料(手数料)一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1 番高い送料のみで結構です。

## 通信販売利用時の注意

●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は 2 〜 3 日、郵便振替では 5 〜 6 日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2 〜 4 週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か配送中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで。
【通販専用電話番号】
ネオジオフリークサービス部
☎03 − 5395 − 9513
受付け時間 PM 1 :00〜PM 5 :00(土日、祝日を除く)

# 最新音楽 CD & VIDEO

CD

## 大好評シリーズ第7弾!! 山崎の過去に鮮烈に迫る



山崎の"飢え"や"渇き"を思わせるような、押し殺したボイスが聴きどころだ

●6月17日発売
1,592円
CD：PCCB-00320
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
予約特典：
スーパーピクチャーCD




**SNK Characters Sounds Collection Vol.7**
**山崎竜二**
SNK 新世界楽曲雑技団

大好評につき、またもや登場のSNKキャラクターズサウンズコレクション。

期待の第7弾は、ギース・ハワードに次ぐ餓狼伝説シリーズの人気悪役キャラ、山崎竜二の登場だ!!

山崎のテーマ曲はもちろん、いつも通りのボイス＆SEコレクションに加え、新録の石井康嗣さんの渋〜い語りが収録されているのだ。



「山崎なのに笑っちゃっていいんですかね」と、いいながら笑ってくれた石井さん

今回はその収録現場におジャマして、石井さんのコメントをゲットしたぞ。

——収録の感想を聞かせてください。

「今回初めて山崎のバックボーンを知ったので、すごく新鮮でしたね。以前はただのチンピラかなと思って演っていたもので（笑）。

でもこの設定を知ったのが今になって、かえってよかったかなと思ってます。自分の中にある"ボスキャラ"のイメージというのがありますからね、やっぱり。

もし先にこの設定を知っていたら、そういうカタにはまった、つまんない悪役になっていたかもしれませんよ」

——苦労したところなどはありますか？

「ほとんどが独白ということで、いつものキレた調子ではなく、静かに淡々と話さなければならないのが辛かったですね。仕事柄、どうしてもセリフに感情をこめたくなるというか、何かしてないと不安になるんですよ（笑）。

それも相手なしでしゃべらなきゃならないので、いつもよりずっと疲れました。

ただのナレーションならまだ楽なんだけど、セリフの中に山崎というキャラを入れながらというのがまた難しかったですね」

——ファンの方へのメッセージをお願いします。

「いつものキレた山崎を期待されている方が多いと思いますが、この独白を聴いて、山崎の中に残る一抹の理性のようなものを、皆さんに感じとってもらえたらなと思います」

ほとんどが独白形式という内容だが、その分山崎のキレ具合が際立って、ぞくぞくするほどの出来映えだ。部屋を暗くしてから、イヤホンで直に聴くべし！

山崎の過去に肉迫するこの一枚。ファンはもちろん、そうでなくても必聴モノだ。

### ディレクターノーツ

大好評のSNKキャラクターズサウンズコレクション。不知火舞に続く第7弾は、同じく餓狼伝説シリーズより、超人気大悪党キャラ「山崎竜二」の登場です。

山崎役の声優、石井康嗣さんのナレーションで、沖縄で過ごした少年時代からの生い立ちを浮き彫りにします。石井さんが淡々と語る凶暴な男「山崎」。とても暗い部屋では聴けないほどの迫力です。

テーマ曲の「C62〜シロクニ〜」も山崎が登場した『餓狼3』からすべて収録。ブックレットにも、夏元雅人氏のイラストや、SNK開発スタッフからのメッセージ、さらにC62作曲のSHIMIZM（新世界楽曲雑技団）のコメントも入って、丸ごと「山崎竜二」を堪能していただけるアルバムに仕上がりました。

**〈収録内容〉**

1. あの日、聞いた音1…沖縄
2. C62〜シロクニ〜（餓狼伝説3 1500シリーズ）
3. C62〜シロクニ〜（餓狼伝説3 アレンジサウンドトラックス）
4. あの日、聞いた音2…大阪
5. C62〜シロクニ〜（REAL BOUT餓狼伝説1500シリーズ）
6. C62〜シロクニ〜 ver.2（REAL BOUT餓狼伝説 1500シリーズ）
7. あの日、聞いた音3…香港
8. C62〜シロクニ〜（REAL BOUT餓狼伝説2 オリジナルサウンドトラックス）
9. あの日、聞いた音4…永遠の闇の中
10. Voice Collection（餓狼伝説シリーズ）

NEO·GEO FREAK

# 読者プレゼントコーナー

## 1



リアルバウト
餓狼伝説2
THE NEWCOMERS
ポスター/5名(SNK)

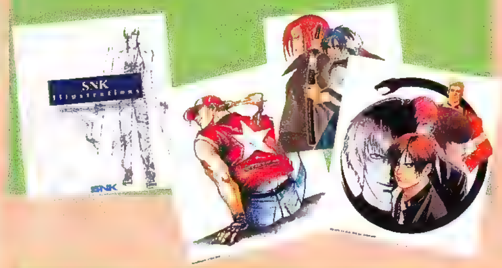
## ~幕末浪漫~
月華の剣士
ネオジオCD版ソフト
/5名(SNK)

## 2



## 3

SNK Illustrations
(非売品)/10名(SNK)





## 4

マチュアコスチューム
(Sサイズ)/1名
(コスチュームパラダイス)

ザ・キング・オブ・ファイターズ京
体験版ソフト/20名(SNK)



## 5



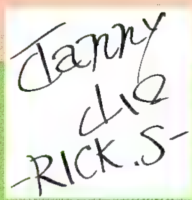
## 6

サイトロン
メディアホルダー/5名
(サイトロン&アート)



## 7

SNK Characters
Sounds Collection
Vol.3　ギース・ハワード
/3名(サイトロン&アート)



タニー山口

## 8

サイン色紙
/5名

### 月刊4コマFREAK

作・画/坂崎拓海






### 応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。
締切りは7月9日必着。発表は9月号(8月8日発売)誌上。

### ネオジオフリーク5月号プレゼント当選者発表

①~幕末浪漫~月華の剣士　ネオジオCD版ポスター
松本直子・香川県/梶祐泰・東京都/山内倫太郎・岩手県/中村こずえ・埼玉県/長谷晃太・千葉県

②メタルスラッグ2　ポスター
平安名強正・沖縄県/森淳至・兵庫県/佐々木明美・宮城県/野中俊明・岡山県/近藤大介・埼玉県

③ブレイジングスター　ポスター
峯岸真樹・東京都/鈴木正一・愛知県/坂井誠・岐阜県/関亮介・三重県/金沢知布・埼玉県

④パイスコスチューム(Sサイズ)
徳留絵梨香・大阪府

⑤大塚明夫サイン色紙
山下慶子・福岡県/岩村啓吾・石川県/大河内美佐・福島県

⑥~幕末浪漫~月華の剣士　ARRANGE SOUND TRAX
須黒澄人・埼玉県/内山修一・新潟県/大矢順子・栃木県

⑦~幕末浪漫~月華の剣士　どらまCD
麻生賢・千葉県/木村有岐・和歌山県/森田寿美子・神奈川県

⑧京バッチ
今野健一・山形県/柴村ひとみ・東京都/三河篤司・島根県/木川悠・北海道/辻明日香・富山県

以上のみなさん(敬称略)が当選です。おめでとうございます。

# NEO・GEO FREAK 8月号予告

次号は7月9日発売　定価590円（本体562円）

## SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝
ストーリー紹介＆システム解析

## メタルスラッグ2
ハイスコアへの道

## ブレイジングスター
ステージ7攻略

## ブレイカーズ・リベンジ
新キャラ攻略

◆特集Ⅰ
**第7回ネオジオキャラオフィシャル人気投票結果発表**

◆特集Ⅱ
**第5回イラスト講座 講師/城弥広己**

◆キャラクターテキスト
**ジョー・ヒガシ（餓狼伝説シリーズ）**

◆声優連載コラム
**生駒治美～新・碧い砂時計（仮）**
**安井邦彦～新・遊びは終わりだ!!（仮）**
**野中政宏～新・へへ、燃えたろ?（仮）**

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK　7月号
第4巻第7号　通巻第38号
1998年7月1日発行（毎月1回・1日発行）
定価590円（本体562円）
[illegible]
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS [illegible]
[illegible]

## 超！編集後記

●最近睡眠時間ほとんどなし。しかもカゼ気味で体調絶不調。しかも仕事は空前絶後の超多忙。しかも戦力ガタ落ちで編集部は崩壊寸前。もちろん、ストレスだけは4倍増!!　（勝俣）

●コーザの『OUR THING』がアルバムヒットチャート上位バク進中（俺調べ）。つーわけで最近しょっちゅうコレ聞いてます。特に1、3、9、15曲目あたりがお気に入りッス　（新井）

●ドカンとお休みをとって久々に遊びまくり♡　お買い物にもいったし、お酒も飲みにいったし、自由の女神を見下ろせる所にも泊まりにいったなぁ♡　おかげで現在ド貧民…。トホホ。（林）

●小野さんのパソコンの起動音が、私の体力を確実に奪っていきます。田原さん、私はもう駄目です。インテリパワーの魅力に抗えません。「…まかせろ」。お…お任せ下さいっっ。（脇田）

●現在ネットにハマり中。深夜のチャットは壊れまくり。でも楽しい♡　いつも行く所がいい人ばかりで、救いの光が見えたような気がするにゃ。さんきゅ♡　私もHP作りたい…。（片山）

●長かった栄えある歴史を今静かに閉じようとしている、我らが「ネオジオフリーク」。一抹の寂しさの中、私たちは新たな旅立ちの時を迎える。さぁ、次号からミニ刷新だぞ♡　（稲葉）

●憧れだったイタリア産の真っ赤なモンスターを手に入れた。気難しいけどやっぱりドゥカは面白いッス。ところで起動音と終了音は変更した方が良いのですか＞脇田様、田原様？　（小野）

●SSが壊れたのでスケルトンサターンを買いに行く。が、なぜか帰りには『V』がつくヤツを持っていた…。だってスペシャルパックだし、Vッスよ、V!!　…またやっちまった…　（上原）

●ヒソカにダイエット進行中。というわけでストレス解消法が物を食べることから、物を買うことに。特に古いマンガとか…。近くの古本屋から渋谷やら中野やらあさってます。　（五十嵐）

●脇田（様）インテリパワーの暗示にかかり、異世界に旅行中。やっ…山岡ぁっっ…！　そして手に持つCDは恥ずかしいベスト盤。UGSの「ジェロニモ」にちょっとニヤリ♡　（田原）

●タイムクライシスⅡをロバートでクリア（マネーパワーやや発動）。あの"あぶな～い、相棒！"演出がニクい！ニクいといえば、8JのJ－1グランプリも。心得てるよなぁ～。　（蒲地）

●先日ディズニーランドでパスを落としてしまったが、すぐ再発行してくれた上に、数日後見つかったとかでホルダーごと送ってくれた。万全のアフターケアー。ブラボーディズニー！（森）

●読者の皆さん初めまして。今月号から編集に参加してます、中田です。編集長の新人イビリにも負けず…って、書いてる今もイジメられてますが、頑張っていますのでよろしく。　（中田）

●RB2の全国（?）大会、結局参加せず。ゲーセンでプレイするのはおもにオラタンとビートマニアだが、どちらもイマイチ上達せず。ヤル気と向上心が不足気味か…。　（ジェイケイ）

●最近、持続する格ゲーがない。やってるゲームでも対戦が流行ってないし（涙）。なんか寂しい今日この頃。まだ先だけど'98やZERO3に超～期待！バキィ、ぶべれ！　あひ！　（鷹）

●RB2って、最近めっきりやらなくなったけど、大会は2日後です。勝てる自信なんてないけど、見物がてら行くとするか…。CT機は青7しかひけない…終わってる。　（モリスケ）

●ブレイジングの記事、ページ数の制約の中でできるかぎりがんばったつもりでしたが、一部の読者さんには満足してもらえなかったようです。無念。5千万は出せた担当より。　（DSP）

ネオジオフリーク編集部の

# KOF'97関連書籍・ムック




## KOF'97 〜アンソロジー

### KOF'97の小説５話を収録

◆京、庵、ちづるの３人が織り成す「Burn　Effect〜宿命の炎」、京と真吾の学園ドラマ風物語「デビュー」、社の生きざまを描く「星を射る者」他全５話を収録。文は臼井之英、倉田三世他。イラストはRURU、桜城やや。

判型：新書判／頁数：208P／
定価：本体860円＋税

## KOF'97 完全攻略マニュアル

### 最強・NF編集部攻略陣によるKOF'97攻略

◆キャラ別基本性能、必殺技&通常技解説、対CPU基本戦法、対CPU戦攻略、対人戦攻略、連続技、キャンセル表の他、システム応用解説、ピンチ時の対処法等、ネオジオフリーク編集部攻略陣がパーフェクトに攻略。KOF'97のことならこれ１冊で完璧。

判型：AB判／頁数：192P／
定価：本体1,650円＋税







## KOF'97 キャラクターブック

### KOF'97のグラフィックを網羅した完全保存版

◆各キャラの通常技、特殊技、必殺技、超必殺技の他、ダウン回避、パワー溜め等のシステム系動作、さらに設定原画、開発インタビュー、キャラボイス、オープニンググラフィック等を網羅した完全保存版。

判型：A４判／頁数：160P／
定価：本体1,800円＋税

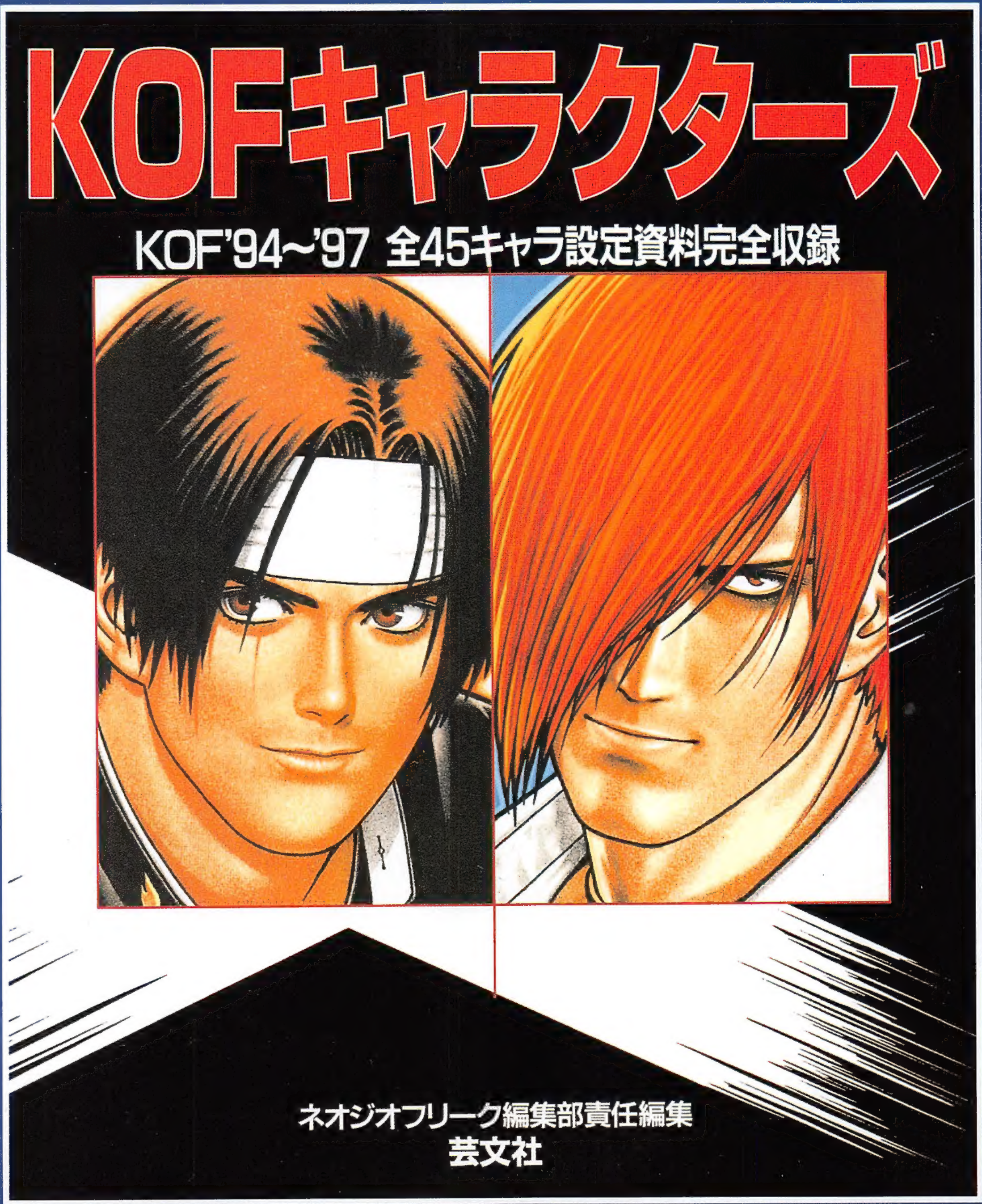


編集・制作：月刊ネオジオフリーク編集部／発行：株式会社　芸文社

ここに掲載されているKOF'97関連の書籍・ムックをご希望の方は、お近くの書店でご注文ください。

# 「KOFキャラクターズ」

**KOF'94～'97に登場した
全キャラのグラフィック&設定資料が
1冊の超豪華な完全保存版に!!**



KOFシリーズに登場した全45キャラを完全網羅したNF別冊『KOFキャラクターズ』!!
イラスト、必殺技、衣装、勝ち負けポーズ等のグラフィックの他、ボイス＆メッセージや設定原画等の資料集を収録！
KOFキャラクターのことならこれ1冊でOKという超豪華な完全保存版だ!!
ファンならずとも"絶対に買い"のオススメ品！

判型：AB判／頁数：128頁／定価：本体2,200円＋税
発行：芸文社　企画・制作：ネオジオフリーク編集部



**好評発売中！**

NF攻略陣による最強攻略本!!
◆侍魂～サムライスピリッツ～完全攻略マニュアル
判型：AB判／頁数：128頁／¥1、700＋税




"オロチの血"の謎に迫る!!
◆KOF～オロチ完結編
判型：AB判／頁数：128頁／¥1、600＋税




※ここに掲載されている書籍・ムックをご希望の方は、お近くの書店でご注文ください。

月刊ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK





1998年7月1日発行（毎月1回・1日発行）第4巻第7号／通巻38号
発行人／中西吉永 編集人／勝俣 萬 発行／株式会社 芸文社
定価590YEN
芸文社
雑誌07225-7
T1107225070593